SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

1998年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第11号／通巻42号 平成10年6月1日第三種郵便物認可

月刊 ネオジオフリーク

NEO·GEO FREAK

1998 590 yen 11月号 芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

全38キャラ対CPU戦攻略&
隠し12キャラ+ルガール対人戦攻略

特別付録
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
スペシャルポスター

特別増ページ
第8回 イラスト講座
講師/夏元雅人
『KOF京』のイラスト大公開!

生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

連載コミック
KOF炎の不条理劇場
by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by RURU

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
ショックトルーパーズ セカンド スカッド
ビーストバスターズ セカンド ナイトメア

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦


SNK
NEOGEO POCKET TM

NEOGEO POCKET

ゴーイング・マイゲーム。



《プラチナホワイト》



《プラチナシルバー》



《プラチナブルー》



《カーボンブラック》



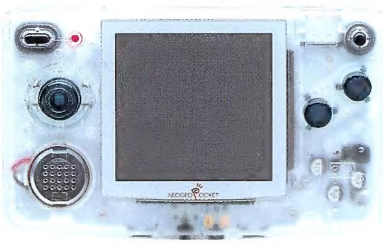
《カモフラージュブラウン》



《カモフラージュブルー》



《メイプルブルー》



《クリスタルホワイト》

ネオジオポケット™ デビュー

10月28日発売予定／予価7,800円（税別）

インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう!

SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110

[受付時間] 9:00~17:00 (土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。

●本体色は印刷のため実際の商品とは若干異なります。●仕様等は予告なしに変更することがあります。

MY GAME

ゲーム攻略&紹介

コンシューマ・インフォメーション

声優連載コラム

設定資料

コミック

表紙●SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝
イラスト●北 千里（SNK）©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



★＝プレゼントのあるページを表しています
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

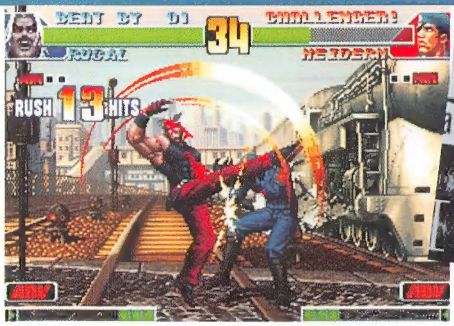
CONTENTS

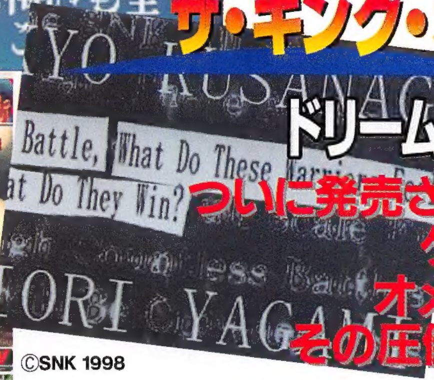
NEO·GEO FREAK 11月号



THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ





ついに発売された家庭用ROM版では ゲーセンでは使えなかった オメガ・ルガールが使えるぞ! その圧倒的な強さで暴れまくれ!!

SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	発売中／38,000円
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	—
PS	—
683M	格闘アクション

今回の『KOF'98』は、登場デモ組み合わせ一覧、オメガ・ルガール攻略、システム補足、全キャラ性能評価表、裏キャラ対人戦攻略・連続技紹介、通常キャラ対CPU戦攻略…と、とにかく盛り沢山の内容だ! スミからスミまで読みつくせ!!

システム解析／ジェイケイ

登場デモ組み合わせ一覧

試合前の登場デモには、キャラの組み合わせによって特殊なパターンが見られるものがある。その組み合わせは、同じチームのキャラ同士の場合だったり、特別な因縁を持つキャラ同士の場合だったりと色々だ。

ここでは、そのキャラの組み合わせの種類を紹介する。KOFファンなら、すべてのパターンをチェックしまくれ!

●京ー紅丸「やろうか、紅丸」
●京ー庵「炎が、お前を呼んでるぜ…」
●京ー真吾「何やってんだか…」
●紅丸ー京「いくぜ…京」
●紅丸ーユリ、レオナ、アテナ、ちづる、舞、キング、マリー、マチュア、バイス、シェルミー「いくぜ! かわい子ちゃん!」
●大門ー京、紅丸「うりゃあ!」
●テリーーアンディ
●テリーーマリー
●アンディーテリー
●アンディー舞
●ジョーーキング「ハッハッハッハッハッハ!」
●リョウーキング
●リョウータクマ
●ロバートーケンスウ「ぼちぼちでんな!」
●ロバートータクマ
●ユリータクマ「お父さん! もおっ!」
●レオナーハイデルン「レオナ・ハイデルン、必ず任務遂行します」
●レオナージョー、ユリ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チョイ、庵、真吾「あなたでは勝てない…」
●レオナークラーク、チャン
●ラルフークラーク「いくぜクラーク!／クロスチェンジャー!!」
●ラルフーハイデルン
●クラークーラルフ「おう!／クロスチェンジャー!!」
●クラークーレオナ、ハイデルン
●アテナーケンスウ「もう!! 恥ずかしいなぁ!」
●アテナーチン「よろしくお願いします」
●ケンスウーロバート「どないでっか?」
●ケンスウーアテナ「ん～～～～♡ アテナ♡」
●ケンスウーチン「ムッ!／ムグ、ウグッ(数回くり返す)ウッ!」
●チンーケンスウ「ングッ、ングッ(数回くり返す)」
●ちづるー京、庵
●ちづるー社、シェルミー、クリス、山崎、マチュア、バイス
●舞ーアンディ
●キングージョー「はぁ…頭イタイね」
●キングーリョウ
●キムー社、シェルミー、クリス、山崎、ビリー、庵、マチュア、バイス、ルガール「悪は許さん!」
●キムーチャン、チョイ
●チャンーチョイ「ブヒョ～～～～～～」
●チョイーチャン「ウキョ――――!!」
●社ーシェルミー「楽しもうぜ!!」
●社ークリス「ヨオッ!」
●社ー庵「やだなあ…強そうってか?」
●シェルミーー社、クリス「はあい!」
●シェルミーー京、テリー、アンディ、リョウ、ロバート、キム、庵「ウフフフ…」
●クリスー社「やしろー!!」
●クリスーシェルミー「シェルミー!!」
●山崎ー社、シェルミー、クリス「ヒャーヒャッヒャッヒャッ!」
●マリーーテリー「ハイ! ハンサムボーイ!」
●ビリーー庵「I wish I could tear him apart!」
●庵ー京「なら燃え尽きろ、潔くな…」
●マチュアールガール「んふふ／とりこにしてあげますわ」
●バイスー柴舟「あんた見てると／ハーラ立ってくるんだよっ」
●ハイデルンールガール「所詮貴様は流れ星、落ちるさだめにあったのだ」
●ハイデルンーレオナ
●ハイデルンーラルフ、クラーク
●タクマーリョウ、ロバート、ユリ「ハッハッハッ!／チェストー!」
●柴舟ー京「思い上がるなよ…京／無視か!!」
●柴舟ールガール「勝てると思うのか、わしに?」
●ヘビィ・D!ーラッキー、ブライアン「勝たせてもらうぜ」
●ラッキーーヘビィ・D!、ブライアン「ヒュ～」
●ブライアンーヘビィ・D!、ラッキー「さぁ、いくぜ!」
●ルガールークリス「ハッハー、この日を待っていたぞ!」
●ルガールーハイデルン「クックックッ…ほざくか…」
●ルガールー柴舟「ヤー…」
●真吾ー京「ほらコレコレ!／もえたろ?／へへっ／なーんて」



京と庵、宿命の対決。戦いの前の緊張の一瞬だ…!



「アテナらぶらぶ～♡」状態のケンスウ。この素直さがうらやましい…

オメガ・ルガール攻略(家庭用ROM版)



すべての技が高性能 攻撃&防御力もケタ違いで 次元が違うぜオメガさん！

オメガ・ルガール

解析・攻略／ジェイケイ

技解析

通常技&特殊技

ダメージが大きいこと以外に、通常版ルガールと違う点は見当たらない。なお、オメガ・ルガールは防御力も驚異的に高く設定されているぞ。

必殺技

ダークジェノサイドは、弱強ともに攻撃判定発生後まで無敵時間が持続するうえ、攻撃判定も非常に大きい。弱はカウンターをともなわなければ空中の相手に連続ヒットしないが、スキは小さめ。強はスキが大きく、一部キャラのしゃがみ食らいには2段目以降が空振りしてしまうが、空中でも連続ヒットする。対地には弱、対空には強を使おう。

ダークバリヤーは、ダメージが大きいこと以外は通常のルガールと変わらない。

グラビティスマッシュ（以下、重力弾）は、ボタン押しっぱなしでバリア状態で待機可能（一定時間まで）。バリアは超必殺技の飛び道具も消せる（弾は相殺止まり）。

地上版の弱強の違いは、スピード（強の方が速い）と撃ったあとのスキ（強の方が大きい）。バリア状態は足元が弱いのと、弾は低い位置に攻撃判定がないのが欠点。

空中版は、強の方が発射する角度がきつい。地面スレスレでは出せず、相手の足元に当てると下段判定になる。

バニシングラッシュ（以下ワープ）は、どこでガードされてもこちらが有利なほどスキが小さく、判定も大きいうえにスピードも速いという超強力な突進技。強弱の差は、出の早さ、移動距離、スキ。それぞれ強の方が、遅く、長く、大きい。おもに弱を連続技や奇襲に使おう。ただ、攻撃避け（遠距離時のみ）や後転で回避されたり、近〜中間距離でガードされてガードキャンセル後転を使われたりすると反撃を受けるので注意。

超必殺技

ギガンテックプレッシャーは、ダメージ以外はすべて通常のルガールのそれと同じ。

デストラクション・オメガは、リーチが長いうえに出るのが早いので、連続技や反撃に使える。MAX版は攻撃判定発生後まで無敵なので、割りこみや対空にも使えるぞ。スキも小さいのでガードされてもこちらが若干有利だ。

ルガールエクスキュージョンは、通常版の弱なら強攻撃or特殊技からつながるが、ダメージが小さく無敵時間も短いのでイマイチ使いにくい。



手が届く間合いの中なら、飛び道具だってゲットできるぞ

技コマンド表

●投げ技	
スコーピオンデスロック	→or←C
スコーピオンブロウ	→or←D
●特殊技	
ダブルトマホーク	→+B
●必殺技	
ダークジェノサイド	→↓↘+BorD
ダークバリヤー	↓↘→+BorD
グラビティスマッシュ(地上)	↓↘→+AorC
グラビティスマッシュ(空中)	ジャンプ中↓↘→+AorC
バニシングラッシュ	→↘↓↙←+AorC
●超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+AorC
デストラクション・オメガ	↓↘→↓↘→+BorD
ルガールエクスキュージョン	↓↘→↓↘→+AorC

対人戦攻略

基本戦法

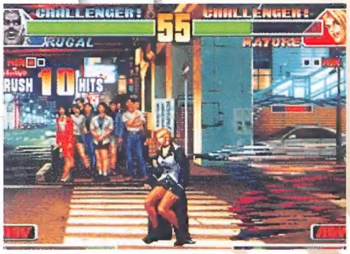
遠距離では、弱重力弾（地上）を撃ってから攻めこむといい。相手がガードすると読んだら弱ワープ、重力弾を前転で避けると読んだら様子見or遅めに弱ワープ、跳び越してくると読んだら様子見→強ジェノサイドカッターだ。

注意点は、スライディング系の技は重力弾（地上）の下をくぐってくること。その手の技を持つ相手には、低空弱重力弾（空中）を使おう。

遠距離から弱ワープをガードさせたあとは、こちらが圧倒的に有利（出の早い技を出すと連続ガードになる）。しゃがみ弱キックや中ジャンプ弱キック（裏まわり）から連続技を狙ったり、小ジャンプから通常版ルガールと同じように攻めたりするといいぞ。

中間距離では、弱ワープ、跳びこみ、様子見など。弱ワープはダブルトマホーク（1段目）などをキャンセルして出すのも悪くないぞ。

弱ワープなどでダウンを奪ったら、起き上がりにギリギリ通過する感じで強ワープを重ねてみよう。逆ガードになるぞ。ただし、ダウン回避で逃げられてしまうので注意。



起き上がりに強ワープで裏まわりを狙える。弱ワープなら表だ

モード別補足

ADVではパワーゲージがメリメリたまるので、ガードキャンセルふっとばし攻撃、パワーMAX発動、MAX版デストラクション・オメガなどにつぎこんでいこう。

連続技

しゃがみ弱パンチ×2〜3→キャンセルダブルトマホーク(1段目)→キャンセル弱バニシングラッシュorデストラクション・オメガ

通常技&特殊技は通常版ルガールと同じなので、最後の必殺技が変わるだけ。下段技からつなげたいなら、最初をしゃがみ弱キックにしよう。

オメガ・ルガールの出し方

キャラ選択画面でルガールにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定。これでOKだ！ …つまり、他の隠しキャラの出し方と変わらないんだけど。

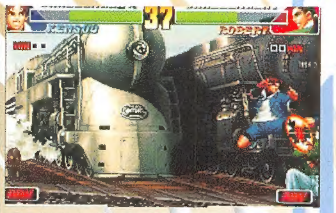
キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○	○／○
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	○	○
ふっとばし	○			
空中ふっとばし	○			
カウンター攻撃	○			
→+B	○／×			

※キャンセル表中の表記について：…必殺技&特殊技OK、…必殺技のみOK、△…キャンセルから出した時のみ必殺技でキャンセル可、×…一切不可能
（なお、キャンセル表は編集部調べによるものです）

システム補足

し戻される)、ジャンプ攻撃や宙に浮く技で自キャラが空中判定になっている間は、その反動を一切受けない。画面端では、宙に浮く技が連続技に組みこみやすくなるのだ。


画面端だと宙に浮く技がめりこみやすくなるのも、原因は同じ

連続技用特殊入力法・続報

ABCDいずれかのボタンを押しっぱなしにした状態だと、コマンドを入力しても必殺技は出ない(ダッシュ、前後ステップ、中&大ジャンプもできない)。これを利用すれば、一部の連続技が簡単になるぞ(もう知ってる?)。

例えば、先月号でも取り上げたルガールのダブルトマホーク→キャンセルギガンテックプレッシャー。その前の通常技を出す時のボタンを押しっぱなしにしておけば、↓↘➡+Bと入力してもダブルトマホークが出てくれる。あとは➡↘↓↙⬅+A or Cだけでギガンテックプレッシャーを出すことができるのだ。

注意点は、ボタン押しっぱなし状態だと、コマンドの途中までしか受けつけてくれないこと。例えば↓↘➡↘↓↙⬅(↓↘➡↓⬅に簡略化が可能)なら、押しっぱなし状態で受けつけてくれるのは↓↘まで。残りの➡↓⬅は、ボタンを離してから入力する必要があるのだ。同様に、↓↘➡↓↘➡は↓↘まで、➡↘↓⬅➡↘↓↙⬅(➡↓⬅➡↓⬅に簡略化が可能)は➡↓までしか受けつけてくれないぞ。

ガードポーズのワナ

何でもいいからガードポーズを取ったあと、それが完全に解除される前に立ちorしゃがみを切りかえると、ガードポーズが初期の状態に戻る。これをくり返せば(立ちガードとしゃがみガードを高速で切りかえ続ける)、ガードポーズが解除されなくなるのだ。情報提供は、神戸市の久木野真二さんですじゃ。


飛び道具を利用して、2人でガードポーズを取り続けることも可能

画面端用連続技情報

相手を画面端に追いつめた状態だと、攻撃の反動が自キャラにかかるようになるのだが(相手に攻撃を当てると押

キャラ性能評価表

性能評価はS、A、B、C、D、Eの6段階で表示しており、Sに近いほど優秀。なお、表中の評価と総評は各キャラの攻略担当者によるもの。

キャラ名	攻撃力	リーチ	スピード	使い易さ	総合	
草薙　京	A	C	B	C	B	とにかく攻撃力が高いのが特徴。連続技の威力は申し分ないし、使用頻度の高い弱R.E.D.KicKの気絶値が高く、裏まわりを狙える機会も多数。ツボにハマれば一気にケリをつけることができるキャラなのだ。ぶっ!!
大門五郎	B	C	D	B	B	投げ技だけが能ではなく、牽制技&対空技も強力なので、無理に攻めなくてもダメージを与えられる。しかも、投げ技、打撃技ともにダメージが大きく、連続技も減る。相手にしてみればかなり嫌なキャラだといえる。
アンディ・ボガード	B	C	B	C	C	小技からそこそこのダメージを与えられるようになり、攻撃力は上昇したといえる。また、幻影不知火に攻撃判定がついたおかげで、攻めの幅も広がった。普通の評価だけど、やってて楽しいし、全然闘っていけるのだ!!
リョウ・サカザキ	B	C	C	B	B	使いやすい牽制技、頼れる対空技、連続技も強力とまではいかないが使えるので、かなりバランスのとれたキャラといえるだろう。猛虎　雷神剛とジャンプ強キックが、前回より弱くなってしまったのは悲しいところだ。
ユリ・サカザキ	D	B	A	B	C	奇抜な戦法が似合うユリは、大事にいきすぎると負けてしまうことがあるので、腹をくくって何も考えずに大暴れしよう!　スピードに体を預け、攻撃力の低さは手数でカバー!　難しい操作は一切ナシ!　初心者にもお薦め♡
ラルフ	B	B	C	A	B	初心者にオススメのキャラ。立ち強パンチとしゃがみ強パンチがとにかく強い!!　ブンブン振りまわしてるだけで、相手はかなり嫌がるはずだ。対空技と連続技が弱いのは勘弁して欲しいところだが。
麻宮アテナ	C	C	A	B	B	決めの強力な連続技がないのがつらい。スーパーサイキックスルーは無敵時間はあるものの相手が地面に落ちた時点でダメージを与えるようになったので結果的に攻撃力ダウン。スピードを活かし切れればけっこう戦える。
鎮元斎	B	D	D	D	D	攻撃力以外は平均以下。だが、決して弱いということはない。体が小さいので当たらない技もあり、相手によっては一方的に勝てる。主力の中ジャンプ強パンチで近寄り、自分のペースに持ちこんで勝とう。
不知火　舞	C	B	B	C	C	必殺技や特殊技でも頼れるものがそろっているのは好材料。また、小さいキャラのわりにはリーチの長い技を所有しているのもありがたい。使い慣れてしまえば、評価以上の仕事をしてくれるキャラでしょう。
キム・カッファン	B	C	B	C	C	しゃがみ弱キックからの連続技など、光る部分はあるのだが、相手に待たれると崩す手段がほとんどなく、苦しい闘いになる。対空技で落とされにくい飛翔脚をうまく使ってプレッシャーをかけよう。
チョイ・ボンゲ	C	D	A	B	B	必殺技や連続技に弱体化が見られるチョイだが、高い軌道のジャンプ+裏側の判定が大きいジャンプ強パンチや、旋風飛猿刺突(飛翔空裂斬)などはやはり返されにくい。対抗策がないキャラには猛烈な強さを発揮するぞ。
二階堂紅丸	C	B	C	B	B	リーチの長い通常技、コマンド投げ、無敵必殺技、と優秀な技が一通りそろっているので弱いハズがない。とはいっても超技が弱体化していることによって前作ほどの強さはなくなっているが。
テリー・ボガード	B	B	C	B	B	今回の伝説の狼は、前作の異様なほどのパワーはなくなったものの、安定して闘っていけるのは変わらない。比較的動かしやすいので初心者さんにもオススメできるのだ。連続技はちとムズイのがあるけどね。
ジョー・ヒガシ	C	B	C	C	C	ハリケーンアッパーと黄金のカカトの弱体化により、前作のようなゴリ押し戦法は使えなくなってしまった。とはいえ、この2つの技はジョーの主力。性能を理解し、よく考えて使っていこう。
ロバート	B	B	B	A	B	中間距離で頼れる技が多い他、それほど強力ではないものの対空技を持っているので苦手となるような相手のいない万能キャラといえる。扱いにくい必殺技はなく操作しやすいので、初心者の人にもオススメ。
レオナ	C	B	C	C	C	しゃがみ弱キックの攻撃力が低下している気がする。チクチクしゃがみ弱キックを出して牽制するだけでは勝てなくなった。跳びこみを見切られない程度に多用しつつ、ゲージを使った連続技を決めたいところ。
クラーク	C	B	C	B	B	前作からの変更点が少ないので、評価もそのまんま。遠距離立ち強キックをつぶされやすい相手にはやや闘いにくいが、コマンド投げ→起き攻めという黄金パターンは相手を選ばない。なんだかんだいって強いです。
椎拳崇	C	B	C	B	C	前作とあまり変わりがなく、これといった難しいことをしなくてもいいので初心者向け。ただ、これといった決め手がないのが痛いところ。守りをかためて持久戦にもちこむのがよい。
神楽ちづる	C	B	B	D	B	攻撃力は弱攻撃から凄ぇ〜減るものがなく、低下気味。でも特殊技が追加されたおかげで攻めの幅は広がった。よう分からん技が多くて使いにくいという感じはあるが、総合的な能力は高めといえる。使いこなしてくれい。
キング	C	B	B	B	C	相変わらずの単発キャラ。連続技が減らないので攻撃力はCにしたが、中段と下段の振り分けをうまく使えばダメージは与えやすい。ただ、攻めが途切れやすく、いちいち仕切り直しになるのでラッシュ力はまったくない。
チャン・コーハン	A	A	E	A	B	先生っぷりは健在。適当に鉄球大回転出して、適当に小ジャンプして、適当に大破壊投げを狙っているだけでもそこそこ闘えるし、ちゃんと考えつつ適当も混ぜればけっこう強い。スライディングには弱いけど。

キャラ	攻	リ	ス	使	総	コメント
シェルミー	B	D	B	C	C	ジャンプ強パンチから簡単に裏まわりが狙えて、それ中心の連続技がけっこう強力。リーチがないので打撃勝負になるとつらい。近づいてからが勝負。シェルミーシュートなどで自分から攻めよう。近づいたら離れるな！
山崎竜二	E	A	C	D	D	ダメージが取れん！　A級返せ、なんて贅沢はいわないが、裁きの匕首がつながりやすいか、爆弾パチキのダメージが高ければ…。蛇キャンの硬直がビミョーに長いのもイヤン。攻められないので待ちましょう。
ビリー・カーン	C	A	C	D	C	リーチは文句ナシに一級品だが、はっきりいって決め手がない。しかも、三節棍にも食らい判定があることを分かってない奴が多すぎる！　大回転蹴りでかろうじてスピード面は補えるが、初心者には重く感じるだろう。
マチュア	D	D	B	B	B	リーチの長いものはあるがボロい！　ここは跳びこみ（おもに弱キック）に頼るべし。この跳びこみとエボニーを絡めた攻めこみはやはり強力なので、勝ちにいけるキャラではある。防御面が弱めなのは気になるけど…。
ハイデルン	D	A	C	C	D	俺的にはよええっ！　とか思うんだけど、相手にすると嫌がられるキャラ。体力を吸い取れるストームブリンガーが嫌がられる原因と見た。キャラの性能的にはヘボヘボなんだけど…。
草薙柴舟	A	C	C	D	B	大蛇薙を絡めた連続技の威力は文句ナシのAクラス。ワンチャンスで大ダメージを与えられるので相手にとっては驚異となるぞ。ただし攻め手に欠けているので、裏まわりや空振り投げなどでガードを崩せるかがポイント。
ラッキー・グローバー	D	A	A	C	B	ラッキービジョンでの奇襲は見切られにくく強力だが、とっさに出せる無敵技を持っていないのでラッシュをかけられると厳しい。長いリーチを活かして中間距離をキープし、近づかれないように闘うのがポイント。
ルガール・バーンシュタイン	C	B	D	D	D	ごっついくせに攻撃力は普通レベル。必殺技&超必はもうちょっと減ってもいいのでは？　ってのが正直なところ（性能はあまり高くないんだし）。通常技はけっこう使えるものを持っているので、それでがんばるしか。
'95 草薙　京	C	C	C	B	C	ノーマル京のように技が豊富ではないので、ヒット確認をせずに出していける必殺技が闇払いくらいしかないのは寂しい。闇払いを撃つのはいいんだけど、そこで流れが止まってしまうのは勘弁かな…ぶべっ!!
裏アンディ・ボガード	C	C	C	C	D	飛翔拳が飛ぶようになったけど、だから何ってな感じ。結局は遠めから撃てません。攻め手もジャンプやダッシュ（ステップ）に限定されるし、そのあとの選択肢が少なすぎる。地味に牽制して前転や跳びこみを対処すべし。
裏不知火　舞	C	B	B	D	D	攻めの基本に変化はないのだが、飛翔龍炎陣を欠いたおかげで防御面が不安です。特有の必殺技もお世辞にも性能がいいといえないしね。裏舞はジャンプ防止技を適当に振って、持ち前のスピードを活かして闘っていこう。
裏リョウ・サカザキ	C	C	C	B	C	虎咆が強く、虎煌拳が飛び道具になってはいるものの、猛虎　雷神刹、極限流連舞拳からの攻めができないのはちょっとツライ！　これという決め手がなく、弱くもないが、強くもないキャラだと思う。
裏ユリ・サカザキ	C	B	A	B	C	百烈びんたを主軸に、砕破、虎煌拳、ジャンプ攻撃での味つけがポイント。唯一、小技から連続技になる滅鬼斬空牙の威力は桁外れ！　総合ではC評価だが限りなくB評価に近い能力は秘めているおすすめのキャラだ♡
荒れ狂う稲光のシェルミー	B	D	B	C	C	“むげつのらいうん”の残っている時間が短くなったのがつらい。とはいえ攻めの主力となるのに変わりはない。飛びこんでからの連続技も強力だけど、ノーマルシェルミーとは戦い方が変わってくるので注意してね。
オメガ・ルガール	S	C	B	S	S	飛び道具、突進技、迎撃技のどれもが超高性能で、攻撃&防御力も異常に高いオメガさん。はっきりいって次元が違います。相手キャラによっては冷静に闘われるとややつらいけど、こちらも本気で闘えばまず負けません。
七枷　社	B	B	C	C	C	攻撃力は低くないのだが、ガードを崩す手段に乏しく、連続技を決める機会が少ない。だが、体のわりには素早く、通常技の判定の強さ、リーチの長さには光るものを見た！フットワーク&リーチが勝利の鍵？
クリス	C	C	A	C	A	ほとんどの面で前作よりも強くなったクリス。スピードが速いうえに戦法の幅もけっこう広いので、簡単に対応されることはない。使いこなすには慣れが必要だが、使いこなせてなくても全然強いってのが恐ろしい…。
ブルー・マリー	B	C	A	B	B	素早いジャンプとダッシュで近づいてのラッシュが強い。コマンド投げもあるので、ガード崩しもたやすい。中間距離からの奇襲技もあるし、闘いに必要な技は一通りそろっている。Aクラスのキャラにはチト劣るけど。
八神　庵	A	C	B	C	A	通常技に難があるが、庵の楽しいところは必殺技の使い分けだと思う。攻守ともに優れているし、勢いに乗れば一瞬で相手を死に導くことができる。特に爪櫛の攻防が熱く、個人的に今年の庵は最高に気に入ってる♡
バイス	B	A	B	C	B	驚異のリーチに威力の高い無敵投げ！　“投げ”と“打撃”がうまくかみ合った成功例といえる。小技からの連続技や、インチキ臭い連係で勢いに乗るのが重要！　個人的にはA評価。かなり上位に食いこむキャラだと思う。
タクマ・サカザキ	A	C	C	D	C	技のスキが大きいかわりに威力は高いので、パワーキャラに分類できる。飛び道具があるのに対空技がショボいとか、小技のリーチが泣けるほど短いとか、弱いところばかり目立つ。裏まわりからのデカイ1発に賭けろ。
ヘビィ・D!	C	C	B	B	B	小まわりの利く弱攻撃からの連続技&連係が強力で、特殊な迎撃技や投げ系の必殺技もある。しかし、牽制技が貧弱、食らい判定が大きい、などの欠点も目につく。チャンピオンベルトには手が届かないだろう。
ブライアン・バトラー	A	C	D	D	C	ガ○ラの軌道調節を覚えるとけっこう闘えるのだが、動きが鈍いうえに食らい判定も特大なので守りの面が安定しない（読みの要素が入りすぎ）。EXはステップ→バスタートマホークで猛者になれるんだけど…。
矢吹真吾	B	C	C	C	C	追撃可能な打撃投げが加わり、もとからあった必殺技の性能もよくなっているので、前作よりははるかにパワーアップしている。が、完全な無敵技がないためラッシュに弱いのが難点。
裏テリー・ボガード	B	B	C	B	B	こっちのテリーもオールラウンダーっぷり健在!!　ノーマルテリーと微妙に違う部分はあるんだけど、結局評価をつけてみたら変わらなかったです。ただ、ライジングがため技ってのがマイナス（出しやすいけどね）。
裏ジョー・ヒガシ	D	C	D	D	E	なんつーか、勝てる気がしないんですけど。爆裂拳の連続技は面白いけど、相手が大きなスキを見せた時にしか決めれん。黄金のカカトがないから攻めれないし、待つにしてもハリケーン撃つと死ぬ。マルチ！
裏ビリー・カーン	D	A	C	D	D	決め手が少ない平凡なキャラ。また、確固たる対空技がないのもマイナス要因。読みと適当具合の必殺技が功を奏することはあっても、追いこまれた時やラッシュキャラの猛攻を対処できないのは悲しい限り…。
裏ロバート・ガルシア	C	B	C	C	C	通常技関係はノーマルと変化していないので優秀だが、極限流連舞脚や飛燕旋風脚が使えなくなってる分だけ性能ダウン。龍撃拳は飛ぶけど、連舞脚が使えないほうがイタイよ。
乾いた大地の社	B	B	A	B	B	ツボにハマれば相手は坂道を転がるように病院送り♡　しかも“くじく　だいち”を乱発しない地味な裏社ほど勝率が安定している。通常技を活用し、レンジ（遠、中間、近距離）ごとに必殺技を使い分けるのが勝利のカギ。
炎のさだめのクリス	C	C	B	C	B	“せつだんのこと”のおかげで跳びこみやすくなっているし、ダメージを与えやすい攻撃&連係も比較的多く、連続技も並程度には減らせる。必殺技関係の弱体化は痛いが（当然か？）、まだまだ充分闘えるぞ。

CPU戦パターン対応キャラ略号

14ページからはじまるCPU戦攻略の中で説明されている各攻略パターンの対応キャラ名は、以下のように略して表記します。

草薙京…京
二階堂紅丸…紅
大門五郎…大
テリー・ボガード…テ
アンディ・ボガード…アン
ジョー・ヒガシ…東
リョウ・サカザキ…リ
ロバート・ガルシア…ロ
ユリ・サカザキ…ユ
レオナ…レ
クラーク…クラ
ラルフ…ラル
麻宮アテナ…麻
椎拳崇…拳
鎮元斎…鎮
神楽ちづる…神
不知火舞…舞
キング…キン
キム・カッファン…キム
チャン・コーハン…チャ
チョイ・ボンゲ…チョ
七枷社…社
シェルミー…シェ
クリス…クリ
山崎竜二…山
ブルー・マリー…マリ
ビリー・カーン…ビ
八神庵…庵
マチュア…マチ
バイス…バ
ハイデルン…ハ
タクマ・サカザキ…タ
草薙柴舟…柴
ヘビィ・D!…D
ラッキー・グローバー…ラキ
ブライアン・バトラー…ブ
矢吹真吾…真

弱強の使い分けが肝心！闇払いを活用すべし



'95草薙(くさなぎ) 京(きょう)

攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

奇襲に使うことのできる必殺技はないに等しいのだが、その分、飛び道具である闇払いを活用すべし。闇払いは、中～遠距離からの牽制に使っていくといいのだが、フェイントをまぜたり、しゃがみ強キックやふっとばし攻撃などに空振りキャンセルをかけて出していくことも忘れないようにしよう。また、弱と強を使い分けることも肝心だぞ。

接近戦で連係の締めに使っていくのも有効なのだが、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キックや、近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧など、比較的遠い位置から出す闇払いは、〝強〟を出すように心がけたい。〝弱〟の場合、相手に読まれていると中ジャンプから連続技を食らってしまう恐れもあるのだ。

攻めこむ手段がジャンプに限られてくるが、強力なものが揃っているので、そんなに心配はない。ジャンプを使った攻めこみは、前号を参照にしてくれるとありがたいのだ。

連続技

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱百式・鬼焼きor弱百壱式・朧車

見出しのモノは'95京ならではの連続技で、狙いどころは、ジャンプから何も出さずに着地して、下段を奇襲するといった時に使う。また、しゃがみ弱キックからは、近距離立ち強パンチ→キャンセル強大蛇薙を決めることもできるので覚えておこうなのだ。入力も、鵺摘みが存在しない分、↓+B、↙←+C、↙↓↘→+Cとノーマルキャラよりやりやすくなっているのね。

近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式　改→弱百壱式・朧車→強百式・鬼焼き

画面端限定の連続技。もちろんジャンプ攻撃からも決めることができる。強七拾五式改を決めたあと、弱朧車を早めにヒットさせることがコツ。





画面端の連続技。強七拾五式改のあとは弱朧車から…百式で追い打ちすることができるのだぁ

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄(はっがね)	→or←+C
一刹背負い投げ(いっせつせおいなげ)	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧 陽(げしき・ごうふ よう)	→+B
外式・奈落落とし(げしき・ならくおとし)	ジャンプ中↓+C
八拾八式(はちじゅうはちしき)	↘+D
●必殺技	
百八式・闇払い(ひゃくはちしき・やみばらい)（'95版）	↓↘→+AorC
百式・鬼焼き(ひゃくしき・おにやき)（'95版）	→↓↘+AorC
百壱式・朧車(ひゃくいちしき・おぼろぐるま)（'95版）	←↓↙+BorD
七拾五式 改(ななじゅうごしき かい)	↓↘→+B・BorD・D
弐百拾弐式・琴月 陽(にひゃくじゅうにしき・ことつき よう)	→↘↓↙←+BorD
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙(うらひゃくはちしき・おろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→+AorC

ファイヤーキックで奇襲！



裏(うら)テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

基本的にはノーマル版テリーとやることが変わらず、普段は遠距離立ち弱キックでの牽制が主流になってくる。

こちらから攻めこむ場合も、ノーマル版と同様に弱と強を使い分けて（相手との距離に応じて）バーンナックルで突っこんだり、各種ジャンプから攻めこむといい。

裏テリーならではのものは、やはり下段であるファイヤーキックを使うことだろう（おもにスキが若干小さい弱を使う）。不意をついて単発で出していくのもいいのだが、ふっとばし攻撃などから空振りキャンセルで出してみるのも有効だ。ただし、ファイヤーキックがガードされてしまった時は、反撃を受けてしまう恐れもあるので多用は禁物。

ガードされてしまった場合は、ライジングタックル（ノーキャンセル）で一応フォローしておくべきっす。ファイヤーキックヒット後に、ジャンプ強キック（昇り）を使った場合は、攻めを持続することが可能。このあとは、バックジャンプ強キック（昇り）としゃがみ弱キックで2択に迫ってみるといい。無敵技を出すと読んだら、前転（ADV）や攻撃避け（EX）をして、スキに連続技を決めていこう。ちなみに、技を出したあとは常にためを作ってライジングタックルを出せるようにしておこう!!



F・キック。ガードされた時は怖いが、奇襲に使ってみる価値はあるのね

連続技

近距離立ち強パンチ(2段)or立ち強キック→キャンセルバックナックル(2段)→キャンセル強ファイヤーキック(2段)→キャンセル強ライジングタックル

強攻撃から連続技を狙うならコレで決まりでしょう。もちろんジャンプ攻撃からも決めることができるのだ。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセル各種必殺技

下段であり、小技から決めることのできる連続技。

つないでいくといい必殺技は、弱バーンナックル、ファイヤーキック、パワーゲイザーの3つ。ライジングアッパーからファイヤーキックへつなぐのが難しいとおっしゃる方は、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱ファイヤーキックにするとよいでしょう。また、弱ファイヤーキック後は、ジャンプ強キック(昇り)でも追い打ちすることができるので覚えておくといいのね。

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←+C
バスタースルー	→or←+D
●特殊技	
バックナックル	→+A
ライジングアッパー	↘+C
●必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
バーンナックル	↓↙←+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	↓ため↑+AorC
ファイヤーキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC

連続技は今イチ乏しい 牽制技で地道に攻めろ

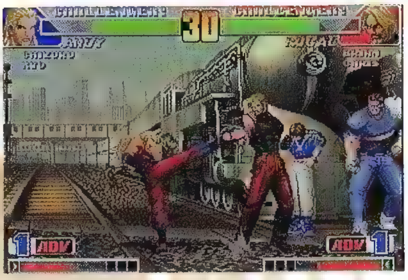


裏アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

対人戦攻略

飛翔拳が画面端まで届くようになったのはいいのだが、幻影不知火と撃壁背水掌が装備されていないため、攻めの幅がせまくなってしまった。



遠立ち弱K。地味だが裏アンディには(表もだけど)欠かせない技だ

よって、地味になってしまうが牽制に使用する遠距離弱キックor強パンチを多用して闘っていくといいだろう。相手が嫌がって跳びこんできたら、強昇龍弾（ノーマル版より強いのだ）で迎撃し、前転に対しては、投げや連続技で対処していくべし。

飛翔拳は発生が遅くスキがかなり大きいので、遠距離からの牽制といった使い方はやめておき、接近戦での連係や、相手の起き上がりに重ねるといった使い方に限定するといいでしょう。

接近戦では、しゃがみ強パンチ→遅めキャンセル上顎でしゃがみガードを崩せるということも頭に入れておこう。

ちなみにADVなら、リスクはあるが、後転から強空破弾を出して奇襲したりするのもいいと思うのだ。

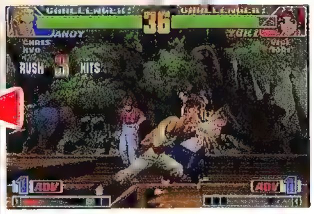
連続技

しゃがみ弱キック→キャンセル上げ面(2段)→キャンセル男打弾

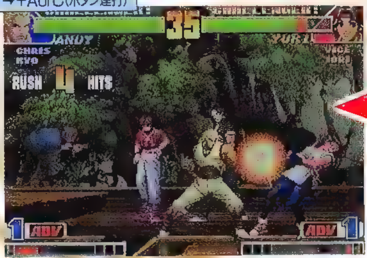
下段から開始できるのは好評価。ジャンプ攻撃をヒットさせてからでも決まるけど、ジャンプ攻撃を出さずに着地して、いきなり決めてやるといいだろう。

裏まわり（ジャンプ弱パンチ）から入った場合は、近距離立ち強パンチ（1段）→キャンセル上げ面から男打弾を決めることができるのだ。

裏アンディならではの連続技はこれくらいしかありましぇん（泣）。



しゃがみ弱キック→キャンセル上げ面から…

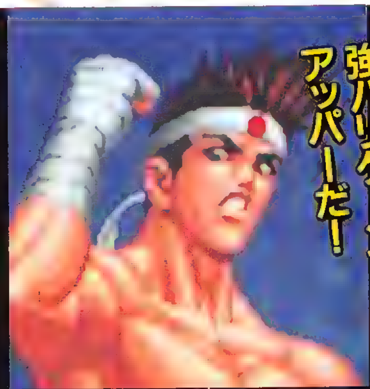


男打弾へつなぐことができるのだ。威力もそこそこ高い

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	→or←+C
抱え込み投げ	→or←+D
●特殊技	
上顎	→+B
上げ面	↘+A
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	斬影拳ヒット中 ↓↘→+AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
男打弾	↓↘→↓↘→+AorC(ボタン連打)

中間距離をキープして強ハリケーンアッパーだ！



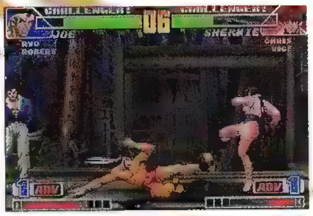
裏ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

裏ジョーは、奇襲技である黄金のカカトがないため、相手に攻めこむきっかけを作るのがかなり難しい。

中間距離では、しゃがみ強キックが届くか届かないかぐらいの距離をキープしたい。この距離ならば強ハリケーンアッパーを出しやすい。相手がハリケーンアッパーのモーションを見てからジャンプしても、跳び越えられずにヒットするからだ。ハリケーンアッパーを出すより前に跳ばれているとマズいが、この距離で大ジャンプされることはまずない。中ジャンプではハリケーンアッパーを越えられないので、距離さえ合っていれば、先読みにはあまり気を配る必要はない。さすがに前転には注意が必要だが。



スライディングはスキがあるが、ダウンを奪えるので使えるぞ

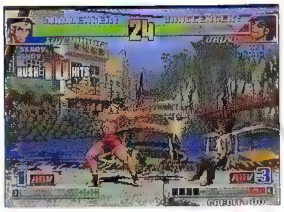
接近戦ではハリケーンアッパーを封印しよう。通常技からもキャンセルでハリケーンアッパーを出しても、前転で抜けられてしまうとこちらが不利。コマンド投げなどで反撃されてしまうのだ。そのかわりに爆裂拳を多用したい。通常技キャンセルから出し、レバーでうまく間合いを調整して、相手のガードの上から体力をけずるのだ。間合いが離れたらすぐに弱爆裂フィニッシュにつなげば、反撃を受けにくくできるぞ。

接近戦で使える技には、他に立ち強キックやスライディングがある。うまく使おう。

連続技

しゃがみ強パンチ→キャンセル強爆裂拳(9ヒット)→強爆裂フィニッシュ

前号でもちょっとだけ紹介した、間合いが離れない謎の連続技。しゃがみ強パンチを、密着よりほんの少しだけ離れた距離（相手キャラによって微妙に違う）で当てるのがコツ。通常技は近距離立ち強パンチでもいい。ちなみに相手の背後からだと、間合いが全然違うのでムズいっす。



ここで爆裂フィニッシュへ。減るけど入れる機会は少ないにゃー

近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル強スクリューアッパー

画面端限定。ちなみに表ジョーでもできる。

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆裂拳	AorCボタン連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC



基本はノーマル舞同様 黒燕の舞を絡めていこう

裏不知火 舞

攻略／修羅騎士 鷹

対人戦攻略

重要な対空である飛翔龍炎陣が存在しないので、守りの部分では痛手が生じてしまう。よって、ジャンプ防止になる技（遠距離立ち強パンチ、小夜千鳥）を忘れずに使っていこう。もしくは、跳ばれる前に跳んでしまうのもいいのだ（空中投げを入力しておくとよい）。

攻めの基本スタイルは、ノーマル舞と同様に黒燕の舞を絡めていくもの。ジャンプ攻撃後、ダイレクトやしゃがみ強パンチorふっとばし攻撃から、キャンセルor遅めキャンセル（中段になる）で出していこう。この技はガードされても有利なので、ジャンプで攻めこんだりすることも可能なのだ。しかし、黒燕の舞はキャンセルから出しても割りこまれるという欠点があるので、キャンセルで出す技を龍炎舞にしたり、通常技で止めたりすることも忘れないようにしよう。

連続技

しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

連続技のつなぎに役立つしゃがみ強パンチからは、龍炎舞、必殺忍蜂、超必殺忍蜂をつないでいくのが有効だが、弱小夜千鳥と花嵐をつなぐことができるのも覚えておくといいのだ。しかし、弱小夜千鳥→キャンセル龍炎舞は空振りしてしまうので注意すべし（ガードされている時は当たるんだけどね）。

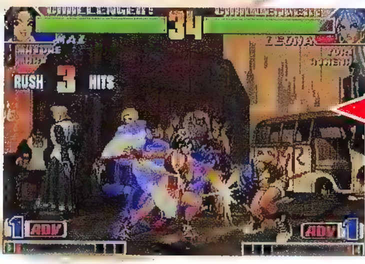
しゃがみ強パンチへのつなぎは、ジャンプ攻撃や黒燕の舞があるのだが、黒燕の舞→しゃがみ強パンチからの場合は、強龍炎舞、強必殺忍蜂、超必殺忍蜂、花嵐など、決まる技が限定されてくる。

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル花嵐

下段から開始することのできる連続技だが、しゃがみ弱キックから近距離立ち弱パンチへのつなぎがなかなか難しい。タイミングを覚えるためには多少の練習が必要なのだ。



しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチから…



花嵐へつなぐことができる。まぁ超必殺忍蜂の方が威力大なんだけどね

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	→or←+C
風車崩し	→or←+D
夢桜	お互いジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
黒燕の舞	→+B
大輪風車落とし	ジャンプ中↓+A
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	・↓ため↑+AorC(ボタン押しっぱなし) ・ジャンプ中↓↙←+AorC
小夜千鳥	↓↙←+BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
花嵐	↓↘→↓↘→+AorC



対空に難あり 相手を近寄らせるな

裏ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

遠・中間距離時の牽制技はリーチ的に申し分ない〝しゃがみ弱パンチ〟が最適。だが、しゃがみ弱パンチは攻撃判定が弱く、相手のしゃがみ弱パンチなどでつぶされてしまうことも少なくない。よって、しゃがみ弱パンチを牽制していく際には、相手のしゃがみ弱攻撃をつぶせる遠距離立ち強パンチ（偶然対空にもなる）や単発の弱三節棍中段打ちをまぜて使っていこう。

攻める手段は、基本的にノーマルビリーと変わらず、モード共通の大回転蹴りを軸に攻めていく（先月号参照）。しかし、裏ビリーには旋円殺棍がないため、対空面に難がある。無理に攻めるのは得策ではないので、なるべく相手を近寄らせないために、中間距離でしゃがみ弱パンチを牽制したあとに、雀落とし（先読み対空）や、弱三節棍中段打ちを出していこう。常に、この間合い（中間距離）をキープしておけば、相手に跳びこまれてしまっても、かろうじて後ろジャンプ強パンチで対処することができるぞ。



対空面にチト問題あり！できるだけ画面端での攻防は避けていこう

連続技

しゃがみ弱キック×1~2→近距離立ち弱キック→キャンセル大回転蹴り

最も簡単で、近距離戦では重宝する連続技だ。

ジャンプ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセルサラマンダーストリーム

跳びこみから超必殺技を絡めたベーシック連続技。狙いづらく、威力も低い…。他にはノーマルビリー同様、裏まわりジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル超火炎旋風棍というのもある。

跳びこみ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍→各種追い打ち技

強襲飛翔棍ヒット後の追い打ち技はキャラの位置関係によって微妙に異なるので、それぞれ覚えておこう。画面中央付近なら、ジャンプ攻撃、大回転蹴り、雀落とし（パワーMAX状態でも可）。雀落としが確実、かつダメージ的にも申し分ない。相手が画面端付近の時は追い打ちに雀落としは決められないが、通常技、大回転蹴り、超火炎旋風棍（MAX版不可）などを決めることができる。特に超火炎旋風棍（弱がよい）を追い打ちで決められれば、充分なダメージを奪うことができる。



雀落としは連続技に組みこむのが1番安全。威力もなかなか

技コマンド表

●投げ技	
地獄落とし	→or←+C
一本釣り投げ	→or←+D
●特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
●必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
雀落とし	↓↙←+AorC
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→+AorC

裏ならではの特性を持つ虎煌拳や虎砲を活かそう

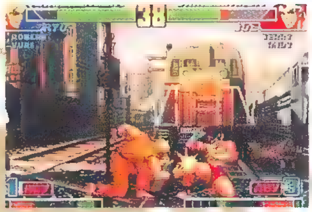


裏リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

対人戦攻略

遠距離立ち弱キックや虎煌拳で相手を牽制しつつ、跳びこみからの連続技を狙っていくという基本戦法はノーマルリョウと変わらない。相手の跳びこみはしゃがみ強パンチや強虎咆で対処するべし。前転にはしゃがみ強パンチからの連続技か、投げをきっちり入れてあげよう。



相手のガードがかたくなったら氷柱割り!! たまに使うと効果的だ!!

虎煌拳は完全な飛び道具になっているので、相手を跳ばせて落とすといった攻めも有効だ。フェイントをまぜながら弱と強の虎煌拳を使い分けよう。

近距離、中間距離戦では適度に弱虎咆をばらまくのもいいだろう。裏リョウの弱虎咆は攻撃判定も大きく、ノーマルリョウに比べるとかなり強化されているので地上でもガンガン使っていこう。

遠距離立ち弱キックや弱虎咆を警戒して動きが止まってきた相手には、氷柱割りや、ジャンプ攻撃、また、ジャンプ攻撃を出さずに下段からの連続技といった攻めが有効になってくるぞ。

空中虎煌拳もたまに使うと効果的。相手の対空技をつぶしたり、足元を狙うといった感じで使っていこう。

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
虎咆	→↓↘+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC

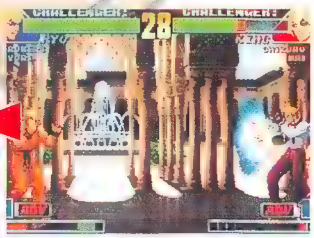
連続技

ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→暫烈拳

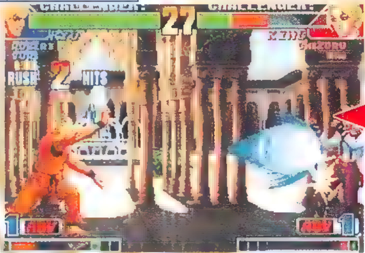
対戦で使うことはないであろう暫烈拳を組みこんだ連続技だ！ 威力はそれほどでもない。立ち強パンチからは、各種必殺技につなぐことができるので、自分の気に入った必殺技を連続技に組みこむといいぞ。

弱虎煌拳→強覇王翔吼拳

裏リョウならではの連続技。相手が画面端、自分が逆側の端にいる時のみ可能な連続技だ！ 使い道はほとんどないけどね。



虎煌拳がヒット!!



間髪入れずに、覇王翔吼拳!! MAX版も問題なく決まる

匂龍降脚蹴りで攻めるパターンがベスト



裏ロバート・ガルシア

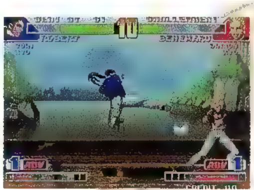
攻略／モリスケ

対人戦攻略

裏ロバートは龍撃拳が完全な飛び道具になっていること以外、ノーマルロバートより有効な部分は見当たらないので、匂龍降脚蹴りを多用するスタイルに変化は見られない。裏ロバートになって損した部分は多いんだけどね…。

中間距離では匂龍降脚蹴りでガードを揺さぶりつつ間合いをつめ、ヒットもしくはガードさせたらしゃがみ強キックや跳びこみにつなげよう。匂龍降脚蹴りの先端を当てた時なら、再度匂龍降脚蹴りを出すというのも悪くないぞ。飛燕疾風脚は弱を使えば硬直時間が少ないので、終わり際を当てるようにすれば反撃は受けないが、無理して使う必要はまったくないので忘れてしまってかまわない。

極限流連舞脚がなくなっただけで、やることはノーマルロバートと大差ないので、詳しくは先月号のロバート攻略を読んでくだされ。



裏になってもやることは大して変わらず。匂い蹴り強し！

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→or←+C
首切り投げ	→or←+D
●特殊技	
龍翻蹴	→+B
匂龍降脚蹴り	→+A
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
幻影脚	→←→+BorD
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC

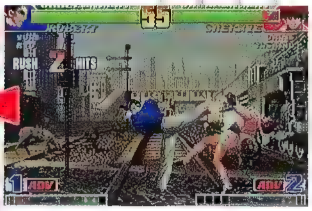
連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセル龍翻蹴→キャンセル強飛燕疾風脚

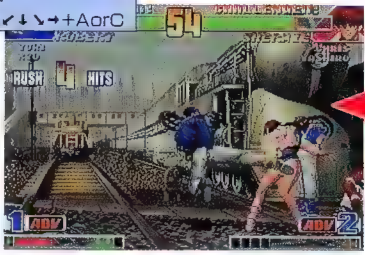
跳びこみからや相手の硬直に決めるべき、裏ロバート最大の連続技（大袈裟）。極限流連舞脚がなくなってしまったので、裏ロバートは強飛燕旋風脚につなげるのがベストになるのだ。それなりに威力はあり、コマンド入力に難点はないので問題なく決められるハズだ。ゲージがある時には強飛燕疾風脚を龍虎乱舞にかえてダメージアップを図るといい。

近距離立ち強パンチ→キャンセル幻影脚

使い道のほとんどない幻影脚だが、一応連続技に組みこむことはできる。威力はそれほどでもないけどね…。



近距離立ち強パンチから龍翻蹴へ。さらにキャンセルで…



強飛燕疾風脚だ。強パンチを当てた時の間合いが遠いと連続ヒットしないぞ

百烈びんたは頼りになるぞ 砕破からの連係もマル



裏ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

飛距離のある虎煌拳も魅力だが、やはり頼れるのはガード不能の移動投げ〝百烈びんた〟。跳びこみ攻撃をガードされたあと（一拍おいて出そう）や、しゃがみ弱攻撃を数発出し、ノーキャンセルで狙っていくといいだろう。

もちろん、百烈びんたを警戒してガードせずに小技で暴れる相手もいるので、しゃがみ弱パンチ×1〜2→キャンセル虎煌拳or砕破をまぜていくといい。しゃがみ弱パンチ後に暴れるような相手には虎煌拳などがヒットするぞ。

また、百烈びんたがヒットすればダウン回避不能なので、起き攻めができる。2択（燕翼、しゃがみ強キックなど）、またはジャンプ強キックで裏まわりを狙っちゃおう♡

裏ユリは空牙がないので、対空面に少々難があるが、しゃがみ強パンチを対空技に代用してカバーするといい。また、砕破は先読み対空になるので、しゃがみ強キックが届かない近〜中間距離時に出してみるのも悪くないだろう。

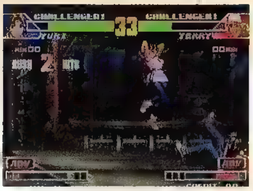
画面端で砕破がヒットしたら、連係を狙うチャンスだ！ 連係の流れとしては砕破（連続技からでも可）〜強雷煌拳（砕破の硬直が解けたと同時にその場で）〜中段技or下段技。これで相手の起き上がりに雷煌拳が重なり、うまくいけば雷煌拳が下段技になるぞ。

しかも、雷煌拳のヒット時はダッシュしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックなどを決めることができるし、ガードされたとしても即座に2択を迫ることができるのだ。

まぁ、砕破ヒット後にダウン回避をされても、抜けられにくい連係なので、充分狙っていく価値はあるぞい。



何はともあれ百烈びんた！ 前転も食えるし、起き攻めもできちゃうッチ



画面端で砕破がヒットしたら即座に強雷煌拳。意外に有効な連係じゃ

連続技

跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル必殺技

必殺技は、虎煌拳、砕破、飛燕鳳凰脚、滅鬼斬空牙の4種。連続技後に連係を狙っていきたい時は虎煌拳、起き攻めを狙っていきたい時には、ヒット後にダウンを奪える砕破（ただし、ダウン回避可能）と使い分けていくといいぞ。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル滅鬼斬空牙or飛燕鳳凰脚

小技から決まる強力な連続技。連続ジャンプ攻撃後や、相手の起き上がりに空ジャンプして狙うのが効果的だぞ。

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←+C
さいれんと投げ	→or←+D
燕落とし	お互いジャンプ中↑以外+CorD
燕翼	→+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
砕破	↓↙←+AorC
百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
滅鬼斬空牙（芯！ちょうアッパー）	↓↘→↓↘→+AorC

にらぐ だいちは連係を狙うチャンスだぞ



乾いた大地の社

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

乾いた大地の社のウリは、やはり〝くじくだいち〟と〝暗黒地獄極楽落とし〟に限る。

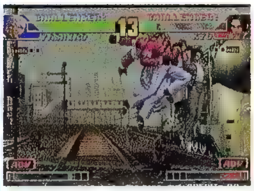
特に、〝くじくだいち〟は相手も超警戒してるので、近距離立ち強攻撃→キャンセル特殊技→キャンセル〝くじくだいち〟など、つかみにくいまで遅い連係は連続技（〝くじくだいち〟を垂直ジャンプで避けられ）を狙われやすい。よって、しゃがみ弱パンチ、〝さく〟、しゃがみ強キックなどの単発攻撃からキャンセルして、即座につかみに転じるのがよい。

また、ノーマル社同様、通常技は判定が強く、リーチも長いので、〝くじくだいち〟をより確実（安全）に決めるためにも、通常技を細かく牽制していくことを忘れずに！

〝にらぐだいち〟は、投げたあとに追い打ちが決まるので、連係を狙うチャンス！

①〝にらぐだいち〟〜ジャンプ攻撃（空中追い打ち）〜大or中ジャンプ強パンチ（裏まわり）。ジャンプ強パンチはある程度早く出していこう。これを狙っていくことで、相手はジャンプ攻撃（空中追い打ち）後に裏まわりを食らうまいとガードを意識するので、意表をついて追い打ち後に〝くじくだいち〟を（一拍おいて）狙ってみるのも手だ。

②〝にらぐだいち〟〜〝ほえるだいち〟（MAX版）。相手の起き上がりにうまく重なるうえに、ヒットすれば驚異的なダメージを奪うことができるぞ。EXにオススメだが、ADVもゲージに余裕がある時に狙ってみよう。



にらぐだいちから追い打ち（J攻撃）を決めたら裏まわりを狙えるぞ

連続技

しゃがみ弱パンチ×1〜3→遠距離立ち弱キック

ラッシュをかけられ、間合いを離したい時に重宝する。

しゃがみ弱攻撃×1〜2→キャンセル〝むせぶだいち〟or〝暗黒地獄極楽落とし〟

しゃがみ弱キック（下段技）→しゃがみ弱パンチと狙っていくのが理想的。

近距離立ち強攻撃orしゃがみ強パンチ→キャンセル特殊技→キャンセル〝むせぶだいち〟、〝おどるだいち〟、〝暗黒地獄極楽落とし〟

最も多用する連続技。ジャンプ攻撃からはもちろん、〝くじくだいち〟後の追い打ちとしても決めることができる。

技コマンド表

●投げ技	
БАКУ（ばく）	→or←+C
БЭКИ（べき）	→or←+D
●特殊技	
САКУ（さく）	→+A
БУ（ぶ）	→+B
●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ（むせぶ だいち）	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ（にらぐ だいち）	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ（おどる だいち）	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ（くじく だいち）	↓↙←+AorC
●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ（あらぶる だいち）	投げ間合いで↓↘→↓↘→+BorD
ХОЭРУ ДАЙЧИ（ほえる だいち）	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ（暗黒地獄極楽おとし）	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

メインは"むげつのらいうん" 有利な間合いで闘え



荒れ狂う稲光のシェルミー

攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

通常技はすべてノーマルのシェルミーと同じ。しかし近距離がメインだったノーマルシェルミーに対して、こちらは遠距離で様子をうかがい、スキを見て一気に攻めこみ強力な連続技を入れ、また離れたりといった闘い方ができる。

メインとなるのはやはり"むげつのらいうん"。これの使い方次第で相手を封じこめられるかが決まってくる。相手の目の前に置くようにしておけば、後ろを入れるとガードのモーションが入ってしまうので、相手はへたに動くことができなくなってしまう。

そのスキをついて跳びこんでいくのもいいだろう。跳びこむ時は常に裏まわりを意識しておくといいぞ。

また中間間合いでは、"むげつのらいうん"(A)を出しておけば壁がわりにもなってくれるので、跳びこみ対策に使える。また、攻めこまれたらバックステップなどから"らいじんのつえ"を出していくなどして対応していこう。

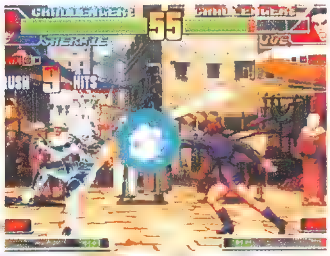
対空はおなじみのしゃがみ強パンチでおっけえだ。

なるべく攻めこまれる状況は作らず、常に自分に有利な間合いで闘うようにしよう。

連続技

ジャンプ強パンチ(裏まわり)→近距離立ち強パンチ→キャンセル"こうらい"→キャンセル強"やたなぎのむち"or"暗黒雷光拳"

けっこう実戦でがしがし狙っていける連続技。ゲージがたまっている時は"やたなぎのむち"のところを、暗黒雷光拳にしていこう。MAX版でも入るぞ。正面から跳びこんだ時は"こうらい"を外して入れてね。



あんこくらいこ～け～んでおやすみなさい♡こんなにへっちゃう

画面端で"むげつのらいうん"(A)→立ち強パンチ→キャンセル"やたなぎのむち"or"暗黒雷光拳"

画面端で相手をダウンさせた場合にのみ狙える連続技。起き上がりに"むげつのらいうん"(A)を重ねておき、起き上がり時にヒットしている間に強パンチから必殺技へとつなげていく。"むげつのらいうん"の残っている時間が短くなってしまったのでこんな使い方になっちゃいました。

技コマンド表

●投げ技

БАКУРАИ (ばくらい)	→or←+C
ЭНРАИ (えんらい)	→or←+D

●特殊技

КОУРАИ (こうらい)	→+B

●必殺技

ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↙←+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中↓↘→+BorD

●超必殺技

ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳(あんこくらいこうけん))	↓↘→↓↘→+AorC

使いやすい連係で相手を翻弄しよう!



炎(ほのお)のさだめのクリス

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

メインとなる跳びこみからの攻めは、基本的に通常のクリスと同じ。ガードのかたい相手には、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱キックを当てたあとにダッシュして"ししをかむほのお"(以下"しし")を狙うのも悪くないぞ。

注意したいのが、"むようのおの"(以下→+A)から気軽に出せる必殺技がないこと。ガードされている時は→+Aを出さない方がいいぞ。

"しし"から大ジャンプ強キックで追撃したあとはこちらが有利。代表的な連係は、"じゅけいのおに"(以下→+B)or"せつだんのこと"を重ねる、ダッシュして"しし"、跳びこむ(間合いにより通常or中or大ジャンプで裏まわり可能)、様子見などだ。

最後におまけ情報を1つ。起き上がりorダウン回避終了直後に弱"たいようをいるほのお"の消え際を重ねると、なんとガード不能になる。しかも、硬直が解けた直後に大



ルガールには起き上がる直前。こんな感じで重ねるとガード不能だ

ジャンプしておけば、ジャンプ攻撃からの連続技につなぐこともできるのだ。"しし"→キャンセル弱"つきをつむほのお"を決めたあとが狙いやすいぞ(ダウン回避であっさり逃げられるが)。

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル"むようのおの"→キャンセル"ししをかむほのお"or弱"暗黒大蛇薙"

"しし"は通常時限定。追撃は先月号を参照のこと。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル"じゅけいのおに"(2段目)→キャンセル強"かがみをほふるほのお"

しゃがみ食らいだとほどんどのキャラに、立ち食らいでもチョイには入らないが、ガードされても→+Bで止めれば反撃を受けないのが利点。

立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル"むようのおの"→キャンセル弱"暗黒大蛇薙"

開始する間合いは多少遠くてもOK。ジャンプ攻撃からもつなげやすいぞ。

技コマンド表

●投げ技

ЧИ НО БАЦУ (ちのばつ)	→or←+C
ТЭН НО ЦУМИ (てんのつみ)	→or←+D

●特殊技

МУЁ НО ОНО (むようのおの)	→+A
ЖУКЭЙ НО ОНИ (じゅけいのおに)	→+B
СЭЧУДАН НО КОТО (せつだんのこと)	↘+B

●必殺技

КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお)	→↓↘+AorC
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	投げ間合いで←↙↓↘→+BorD
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	↓↘→+AorC

●超必殺技

ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА (だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИНАГИ (暗黒大蛇薙(あんこくおろちなぎ))	↓↙←↙↓↘→+AorC



草薙 京

攻略／修羅騎士 鷹

草薙の歴史に終わりなし！ 基本戦法後にも復習させろ

対CPU戦攻略

●草薙の歴史壱…今回も下段がお留守だぜ！ パターン

ジャンプ攻撃をガードされても、着地後すぐに近距離立ち弱キックを出すと、ほとんどのキャラが食らってくれる。

このあとは、キャンセル轟斧（通常連続ヒットはしないが、CPUは食らう）→キャンセル弱R．E．D．KicK（キャラによっては決まらない）や毒咬み＋αを決めよう。パターンへは、1度ダウンを奪ったあと起き上がりにジャンプ攻撃を重ねていく方法が比較的安定している。

●草薙の歴史弐…歴史が違うんだよ今回も！ パターン

強七拾五式 改を決めたあと、追い打ちをダウンを奪わない技（ジャンプ攻撃など）にしてみよう。そして着地する相手に技を重ねると、なんとガードをしないのだ。よって、近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式 改→ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（重ね）→キャンセル七拾五式 改…といったことが可能なのだ（画面中央でも可能だが、EXは結構キツイのだ）。

●独楽屠りパターン

京、紅、クラ、麻、チャ、山、柴、D

基本的には弱R．E．D．KicKの先端を当てるように出していこう（重要）。これを、相手は何かしようとして食らったり、前転で回避したりする。前転に対しては投げや連続技で対処。

アテナにはふっとばし攻撃→空振りキャンセルで出すとヒットさせやすい（ふっとばし攻撃に反応して技を出す習性があるので）。柴舟には弱R．E．D．KicKキック→立ち強パンチ→キャンセル弱R．E．D．KicK…とゴリ押ししていくべし。ヘビィ・D！はなかなか食らってくれないので、1度ヒットしたら草薙の歴史壱へ持っていくといいだろう。

●誘いパターン

大、テ、リ、ロ、ラル、鎮、キム、社、シェ、バ、タ、ブ

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介するぞ。

大門…①中間距離で小ジャンプ強パンチ、②雲つかみ投げor超受け身、③雲つかみ投げ→少し歩いて連続技。超受け身→着地と同時に連続技。

テリー…①近距離でしゃがみ弱キック、②その場or前転からライジングタックル、③連続技。

リョウ…①遠距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみor猛虎雷神刹、③強鬼焼き。

ロバート…①遠距離でしゃがみ弱キック、②強飛燕旋風脚、③しゃがんで回避し、スキに連続技。

ラルフ、バイス…①遠い間合いで遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③強鬼焼き。

チン…①しゃがみ弱キック、②強回転的空突拳、柳燐蓬莱、③回転的空突拳→ガード後琴月 陽。柳燐蓬莱→ガード後連続技。

キム…①画面端で待ち、近寄ってきたらしゃがみ弱キック、②流星落、③近距離立ち強パンチからの連続技。

シェルミー…①中間距離で垂直小ジャンプふっとばし攻撃、②前転、③スキに連続技。

社…①画面端で待ち、中間距離まで近づいてきたら、しゃがみ弱キック、②スレッジハンマー（中段）、③ガード後連続技。また、ジャンプ攻撃→リグレットバッシュ（中段）といった連係をやってくるが、近距離立ち強パンチで割りこむことが可能なのだ。

タクマ…①立ち弱キック（先端）、②覇王至高拳、飛燕疾風脚、③前者は大ジャンプからの連続技。後者はガード後に連続技。

ブライアン…①遠い間合いで遠距離立ち弱キック、②強ハイパータックル、強ブライアントルネード、③連続技。

●待ちパターン

アン、東、ユ、拳、舞、マリ、庵、マチ、ハ、ラキ、真

基本的に画面端でガードをかためて、突進技や前転を待ち、ガード後に反撃していくパターン。接近されてしまったら小技で牽制しよう。特殊なキャラについては、①待つ行動、②対処法といった順で紹介するのだ。

ジョー…①歩いて近寄ってくる、②目の前まできたら間合いをつめてD投げ。このあとは草薙の歴史壱へ。

舞…①ジャンプ強キック、②着地のスキに近距離立ち強パンチから連続技。

ハイデルン…①ネックローリング、②跳びこみからの連続技、もしくは琴月 陽。

ラッキー…①ダンク落とし（ジャンプ中の特殊技）、②着地のスキに連続技。

真吾…①前転（これに的を絞る）、②スキに連続技。

●バックジャンプを繰り返すパターン（画面端）

レ、キン、チョ、クリ

レオナ、クリスには奈落落としを出していき、ダウンを奪ったら草薙の歴史壱へ移行すべし。キングはトルネードキックを出してくることがあるので、空中ガードをしたあとに反撃していこう。チョイは竜巻疾風斬を出すことがあるので、それをつぶすように弱キックを出していこう。カウンターヒットなので、宙にいる時にヒットさせた場合は、近距離立ち強パンチで追い打ちするといい。



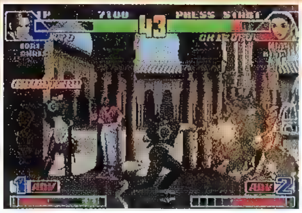
対クリス。チャンスが少ないので、このあとは草薙の歴史壱へ持っていこう

●その他のパターン

神、ビ

ちづる…ひたすら、ボディが甘ぇ～ぜ！を連発するだけでいいのだ。前転～弱玉響の瑟音を出してくることもあるので注意。ガード後に連続技を決めよう。

ビリー…ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけでOK。草薙の歴史壱にすれば、仕事が早くなる。



対ちづる。とにかく荒咬みを連発して出していこう

VS オメガルガール

状況に[illegible]して戦法を紹介。

①遠い[illegible]れている）時…通常[illegible]ジャンプで跳びこむとダークジェノサイド（以下対空）を空振りしてくれることがあるので、近づいてからスキに連続技を決めよう（ADVなら草薙の歴史弐へ）。ダウンを奪ったら草薙の歴史壱へ。

②比較的近い時…遠距離立ち弱キックでグラビティスマッシュや対空を誘うことができる。前者は、一瞬待ってから大ジャンプからの連続技を決めよう（ADVなら草薙の歴史弐へ）。後者は、琴月 陽で反撃し、草薙の歴史壱へ。

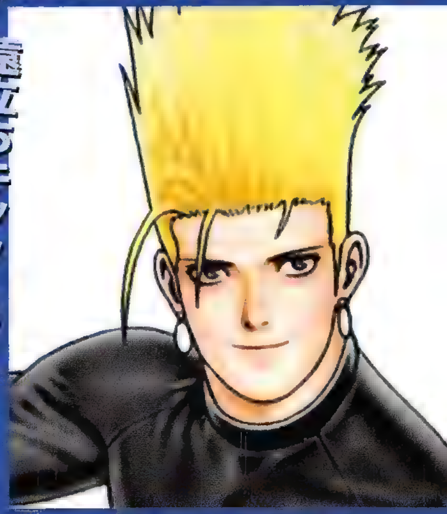
③相手がゲージを所有している時…バックステップから奈落落としを出していると、ギガンテックプレッシャーとルガールエクスキュージョンを誘うことができる。ガードしたあとor空振りしたところに強パンチ→キャンセル琴月 陽を決めて、草薙の歴史壱へ。



バックステップ奈落落としで、超必殺技を誘える。スキに歴史を学ばせよう

おまけ情報 前号の連続技の追加を紹介していくのね。○ジャンプ強パンチor奈落落とし（裏まわり）→しゃがみ強パンチ→キャンセル大蛇薙（MAX版）。○密着状態から近距離立ち弱キック→しゃがみ弱パンチorしゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技。○ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式 改→弱七拾五式 改→弱R．E．D．KicKor強百式（画面端）。関係ないけど、画面端で「歴史が違うんだよ！」をやると反撃を食らうぞ!!

遠立ちキック&パンチで牽制が基本 うまく反撃へ待っていこう!



にかいどうべにまる
二階堂紅丸

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●遠距離立ち強キックで蹴りまくりパターン

京、紅、東、ロ、ユ、レ、ラル、クラ、神、舞、シェ、山、庵、マチ、バ、タ、柴、ブ、真

遠距離立ち強キックを先端が当たるように出して牽制する。特に難しいことはないので、比較的簡単に倒せるお手軽なパターンだぞ。また、相手によっては立ち強パンチを使う場合もあるので、間違えないようにして欲しい。

京は鬼焼きを出されると相打ちになってしまうが、必要経費と考えて我慢しておこう。ジョーには遠距離立ち強パンチを使おう。反応して前転するので、投げか近距離立ち強キック→キャンセルジャックナイフキック→キャンセル強反動三段蹴りを決めておこう。この連続技は連続ヒットしていないが、CPU相手なら確実にヒットするのだ。

なお、反動三段蹴りを当てたあとは起き上がりに接近し、強真空片手駒を重ねて体力をけずっておこう。ヒットすることもあるので得するぞ。

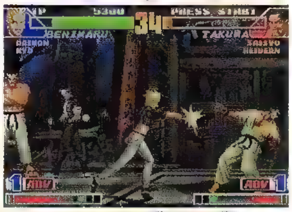
ロバートには遠距離立ち弱キックを使う。ピシピシ当たる他、前転から龍牙を出すコンビネーションをしかけてくるので、龍牙をガード後にしゃがみ強パンチキャンセル強反動三段蹴りを決めておこう。

庵は遠距離立ち強キックに反応して前転するので、反応して投げか連続技を決めよう。闇払いをひたすら撃つようになったら、技を出さずに歩いてくるまで待てばいい。



頼れる遠距離立ち強キック。先端を当てるように出すべし

タクマには遠距離立ち強パンチを使おう。遠距離立ち強キックでは相打ちを取られやすいためだ。



強キックではなく強パンチの方が都合の良い場合がある

柴舟はガードがかたいので遠距離立ち強キックがヒットしにくい。根気よく闘おう。

ブライアンには遠距離立ち弱キックを使う。強キックではハイパータックルで返されてしまうためだ。遠距離立ち弱キックを当てると直後に突進技を出すことが多いので、ガード後に連続技を決めよう。

●画面端で待って反撃しとけパターン

アン、拳、キン、キム、チョ、クリ、D、ラキ

画面端で反撃可能な技を出してくるまで待ち、ガード後に反撃を狙う。しゃがみガード待ちと、バックジャンプし続けての空中ガード待ちをキャラクターごとに使い分ける必要があるぞ。

アンディはしゃがみガードで待ち、飛翔拳、斬影拳、空破弾をガード後に連続技。

ケンスウは空中ガードで待ち、龍顎砕、龍連牙・地龍、龍連牙・天龍をガード後に連続技を決めよう。

キングは空中ガードで待ち、トルネードキック、サプライズローズをガード後に連続技。

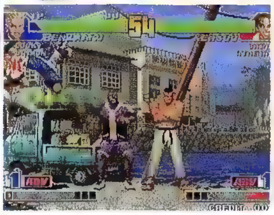
キムは空中ガードで待ち、空砂塵をガード後に連続技。

チョイは空中ガードで待ち、竜巻疾風斬ガード後に連続技。

クリスはガードではなくバックジャンプ強キックを打点低めに出し続ける。突進技をつぶすことができ、対空技を出されても空中ガードできる。

ヘビィ・D！はクリス同様バックジャンプ強キックをくり返し、ヒットしたら連続技。

ラッキーはバックジャンプ強キックをくり返すのだが、こちらに歩いてくるのを待ち、ジャンプ強キックが届く間合いに入ってきたらジャンプしよう。間合いを考えずにジャンプ強キックを出すとデスバウンドを食らってしまう。



バックジャンプをくり返して空中ガード。着地で連続技を決めよう

●雷靭拳でしびれてちょパターン

麻、鎮、社

中間距離で弱雷靭拳を出すだけのパターン。跳んだ直後や必殺技を出したところにヒットするのだ。

アテナは弱雷靭拳をガードするが、その直後に跳ぶことが多いので弱スーパー稲妻キックで迎撃しよう。

●その他のパターン

大、テ、リ、チャ、マリ、ビ、ハ

大門は歩いてくるまで離れて待ち、きたところに垂直小ジャンプ強キック。すると直後に雲つかみ投げを空振りするか超受け身から投げてくるので、雲つかみ投げの空振りには立ち強キック、超受け身には垂直ジャンプから連続技。

テリーはしゃがみ弱キックがギリギリ届かないほどの間合いにくるまで待ち、きたらしゃがみ弱キックを連打。すると前転からライジングタックルを出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。しゃがみ弱キックを出す時の間合いが遠いとパワーウェイブを撃たれてしまうぞ。

リョウは遠距離でしゃがみ弱キックを出すと、反応して跳びこんでくるか猛虎雷神刹を出すので、弱スーパー稲妻キックで迎撃しよう。しゃがみ弱キックを出す時の間合いが近いと、飛燕疾風脚を出されるので注意。

チャンは中間距離でしゃがんで待ち、ひき逃げをガード後、または鉄球飛燕斬を空振りしたところに連続技。また、ガードで待っていると歩いて投げにくるので、垂直ジャンプで投げをかわして連続技。投げにくる場合は一瞬ピクッとするので分かりやすい。

マリーとビリーはジャンプ強キックで跳びこんで連続技を狙おう。ビリーには落とされやすいが、めげずに跳びこめば余裕で体力勝ちできる。

ハイデルンは離れて遠距離立ち弱キックを空振りしつつネックローリングを出すのを待ち、ガード後に連続技。



ネックローリングをガードできれば着地に反撃可能。

VSオメガルガール

まず画面端までさがりル
ガールが歩いてくる
まで待つ。ルガールがタイム表示の真下を通過したあたりでバックジャンプ攻撃を出そう。するとルガールは跳びこんでくるか前転をするので、跳びこみはガードし、前転には連続技を叩きこもう。

跳びこみを弱スーパー稲妻キックで落とそうとしても、相打ちになりやすくダメージ的に損するので狙わない方が無難。



ルガールがこのあたりまで接近したらバックジャンプ攻撃



前転していたら連続技を決めるチャンス。跳びこみはガードの方向で

おまけ情報 けずり技として知られている真空片手駒だが、実は出はじめに無敵時間が存在していることが判明した。どうやら調べが甘かったらしい。ホントすまんね。ただ、無敵時間は短く、攻撃判定が発生するまえに消えてしまうので、利用できるポイントは考えられない。偶然相手の攻撃を空振りさせる程度だろう。

新生超大外刈りが大活躍！効かない相手には待ちor遠距離攻撃だ！



大門五郎（だいもんごろう）

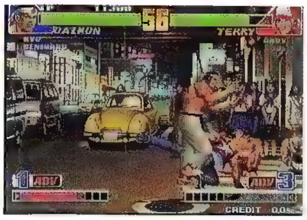
攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

●超大外刈りパターン
テ、東、麻、拳、舞、マリ、マチ、タ、真

まずはガードして待ち、相手が近づいてきたところに超大外刈り（以下、大外）を狙う。大外は投げ判定が発生するまでに時間がかかるので、気持ち早めに出していこう。

大外を決めたあとは、通常投げでは投げられない程度に接近し（画面中央では大ジャンプを使うといい）、相手が起き上がった直後に大外を出してみよう。何かしようとして食らってくれるぞ。以降はくり返しでOKだ（以下、これを大外重ね法と表記）。



相手が暴れても、無敵時間で回避しつつ投げられるのだ

●空中ふっとばし空振り投げパターン
レ、ビ、ハ、柴

中間距離から大ジャンプで跳びこみ、昇りで空中ふっ飛ばし攻撃を空振りして着地で大外を狙うパターン。ダウンさせたあとは、レオナに対してはパターンをくり返し、あとの3人に対しては大外重ね法に移行しよう。

●画面端待ちパターン
紅、アン、ロ、ラキ

画面端で待ち、相手の行動に対応していくパターン。

相手が跳びこんできた場合は、頭上払いで迎撃しよう。迎撃後はさまざまな技で追撃できる。オススメは、頭上払い→キャンセル弱超受け身→弱地雷震（起き上がりモーション中にヒット）だ。頭上払いが相打ちになった時は、追撃を大ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃に切りかえよう。

前転は通常投げで対処。左右が入れかわらないように、レバー後ろ＋Cで投げよう。

一部の突進技をガードしたあとは、天地返しor地獄極楽落としで反撃ができる。対象となるのは、空破弾＆超裂破弾（アンディ）、サイクロンブレイク（ラッキー）だ。

アンディが飛翔拳を連発しはじめた時、動かなくなった時、近距離で飛翔拳を出した時（ガード後）は、遠距離立ち弱キックを当てにいこう。

ヘビィ・D!のR・S・Dをガードしたあとは、めりこんでいたら遠距離立ち強キック、やや遠かったら少し前に歩いてからの遠距離立ち弱キックで反撃しよう。



お手軽1コマンド対空。もちろん対CPU戦でも使えるぞ

●画面端待ち→大外パターン
舞、マリ、マチ、真

画面端で待ち、ジャンプ攻撃や突進技をガードしたあとに大外を決めたり、前転してきたところに投げ（レバー後ろ＋C）を決めていくパターン。ダウンさせたあとは、大外重ね法に移行するべし。

ガード後に大外を決められる突進技は、ストレート・スライサー、サクラリッジ、真吾キック（サクラリッジ以外はめりこんだ時のみ）だ。

●強攻撃パターン
京、ユ、クラ、社、シェ、庵、バ、ブ

先端を当てるように遠距離立ち強攻撃（京と庵に対しては強パンチ、その他のキャラには強キック）を出していくパターン。相手が近づいてくるところに、置いておく感じで出すのが基本だ。

空振りした場合は、いったん立ちガードで様子を見て、相手が何もしてこなかったら再び出していこう。前転で回避されたら、スキに通常投げや天地返しを決めるべし。

社は、間合いが近いとアッパーデュエルで返してくる。早め＆遠めで出すことを意識しよう（連発に近い感じ）。

庵に対しては、空振りした時に様子を見る必要はない。連発していくべし。

ブライアンはハイパータックルを出すことが多い。ガード後、間合いが近かったら天地返し、遠かったら遠距離立ち強キックで反撃しよう。

●その他のパターン
大、リ、ロ、ラル、鎮、神、キン、キム、チャ、チョ、クリ、山

大門には、中間距離から小ジャンプで跳びこみ、空中ふっとばし攻撃の先端を当てていく。ガードされたら、少し前（画面端では後ろ）に歩いてから再び跳びこむべし。

リョウとラルフは、開始直後より少し近い間合いでしゃがみ弱パンチを出すと、反応して跳びこんでくる。頭上払いで迎撃しよう（追撃も狙うべし）。リョウに対しては、強地雷震で跳ばせて落とすパターン（vsオメガ・ルガール参照）に移行してもいいぞ。

対ロバート。画面端まで後退し、相手が近づいてきたらしゃがみ弱キック（空振り）で牽制すると、強飛燕旋風脚や跳びこみを誘うことができる。どちらもガード後に天地返しを決めよう。

チンに対してはガードして待ち、近づいてきたところに天地返しを決めていこう。

ちづるには強地雷震で跳ばせて落とすパターン（vsオメガ・ルガール参照）が通用する。中間距離で強地雷震を出してパターンにもちこもう。

キングに対しては、対大門と同じパターンでダウンさせたあと、大外重ね法に移行。

キムに対しては遠距離立ち弱キックだけで闘う。ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたところや、半月斬をガード後に当てていこう。近づいてこないようなら、様子を見つつ慎重に近づいて遠距離立ち弱キックを当てよう。

チャンにはしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てていく。少し引きつけてから出すのがコツだ。前転は投げ（レバー前＋C）、跳びこみはガードで対処しよう。

チョイとクリスには、画面端まで後退し、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強キックを連発しよう。対クリス戦では、ハンティングエアを空中ガードできることもある。スキに連続技を決めるべし。

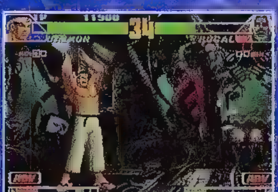
対山崎。相手が開始直後より少し近い間合いまで近づいてきたら、弱超受け身→天地返しを狙おう。超受け身のスキにジャンプ攻撃を食らっても、そのあと天地返しを決められるぞ。ダウンさせたら、少しだけ離れて玉潰しをガードさせると、前転を誘うことができる。スキに天地返しや連続技を決めてくり返そう。



蛇使いを回避できることが多い。多少の被弾は我慢しよう

VS オメガルガール

まず画面端まで後退し、待ち、……ガード後に天地返しを決めたら、跳びこみを頭上払いで迎撃したりしてダウンを奪う。ダウンを奪ったら、開始直後より少し近いぐらいの間合から、相手が起き上がる少し前（直前では遅し）に強地雷震を出してみよう。跳びこみを誘うことができるぞ。頭上払いで迎撃してくり返そう。



相手が起き上がる前に強地雷震を出せば、対空が間に合うぞ

おまけ情報 先月号で紹介した各種通常技→キャンセル各種必殺技（実は特殊技でもOKでした）→弱地雷震や、しゃがみ強キックなどをヒットさせたあと、ダウン中の相手を切り株返しでゲットする連続技は、相手がダウン回避すると決められない。しかし、気絶させた時なら話は別。ダウン回避できないので確定の追撃となり、しかも相手は気絶したままなのだ。画面端なら、各種特殊技→キャンセル各種特殊技or必殺技→弱地雷震→切り株返しとつなぐこともできる。



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

パワーチャージが決まれば怖いモノなし！

対CPU戦攻略

●OK楽勝パターン

連続で攻撃を食らわせることが可能であり、全キャラ有効なパターン。

やり方は反撃や連続技など、とにかくパワーチャージを決めることが条件。決めたあとは、すぐに大ジャンプからの攻撃（昇り）で追い打ちをし、着地で技を重ねる。この重ねた技だが、CPUはガードをしないのだ。よって重ねる技を、キャンセルがきき、さらにパワーチャージへつなぐことのできる技（近距離立ち強パンチ、強キックなど）にしていけばOKなのだ。

●バーンナックルでひき殺しパターン

紅、ユ、神、ビ

画面端と端まで間合いをあけて、強バーンナックルを出していくパターン。相手は勝手に食らってくれるのだ。ダウンを奪ったらすぐにバックステップで間合いをあけて、また強バーンナックルだ。

ユリは、こっちに突っこんでくることが多いので、距離によっては弱を使うといい。

距離をつめられてしまったら、画面端まで後退してガードをかためるといい（遠距離立ち弱キックで牽制する）。そして雷煌拳やちょうナックルなど、突進技をガードしたあとに連続技を決めよう。

●誘いパターン

京、大、テ、東、リ、ロ、レ、ラル、クラ、麻、鎮、社、シェ、山、バ、タ、ロ、ブ

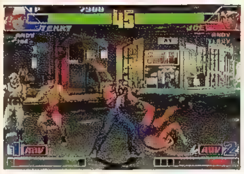
①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介するぞ。

京…①端まで後退して、近寄ってきたところにしゃがみ弱キック、②琴月 陽、鬼焼き、無式、③ガードor空振りしたところに連続技。また、跳びこんでくることもあるので、ライジングアッパーで迎撃するように心がけよう。

大門…①中～遠距離で垂直小ジャンプ強キック（昇り）、②雲つかみ投げor超受け身、③雲つかみ投げ→弱パワーチャージなど。超受け身→スキに連続技。

テリー…①近寄ってきたら、しゃがみ弱キック連打、②その場or前転からライジングタックル、③ガードしたあとor空振りしたところに連続技。

ジョー…①弱パワーチャージを当てるように出す、②前転～スラッシュキックor強ハリケーンアッパー、③スラッシュキック→ガード後連続技。ハリケーンアッパー→抜けてたら連続技。前転のスキにそのまま連続技を決めてもいい。



対ジョー。パワーチャージで前転を誘うことができるのだ。スキに投げや連続技を決めるようにしよう

リョウ…①遠距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみor猛虎雷神刹、③強ライジングタックル。

ロバート…①遠距離でしゃがみ弱キック、②強飛燕旋風脚、③しゃがんで回避してからスキに連続技。

レオナ…①遠距離立ち弱キック（適当に）、②Xキャリバー、③スキに連続技。

ラルフ、クラーク、バイス…①中～遠距離で遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③強ライジングタックルで迎撃。

アテナ…①遠距離立ち弱キックを使って闘う、②弱or強サイコリフレクター、③スキに小or中ジャンプから連続技。もしくは弱パワーチャージ。

チン…①遠距離でしゃがみ弱キック、②回転的空突拳or柳燐蓬莱、③回転的空突拳↓スキに弱パワーチャージ。柳燐蓬莱↓スキに連続技。

社…①画面端まで後退し、近寄ってきたらしゃがみ弱キック、②スレッジハンマー（中段）、③スキに連続技。

シェルミー…①中間距離で垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃、②前転、③連続技。

山崎…①先端を当てるように弱バーンナックル、②前転、③投げor連続技。

タクマ…①画面端まで後退し、先端が当たるように遠距離立ち弱キックを出す、②強飛燕疾風脚or覇王至高拳、③飛燕疾風脚→スキに連続技。覇王至高拳→大ジャンプから連続技。

ヘビィ・D!…①画面端まで後退し、相手がタイム表示の真下くらいまで近寄ってきたら、バック小ジャンプ強キック（昇り）、②前転、③スキに連続技。

ブライアン…①遠距離で遠距離立ち弱キック、②強ハイパータックルor強ブライアントルネード、③スキに連続技。

●待ちパターン

アン、拳、舞、チャ、庵、マチ、ハ、柴、ラキ、真

基本的に画面端でガードをかためて、突進技などをガードしたあとに連続技で反撃していく。また、共通で前転をしてくることもあるので、見逃さずに連続技や投げを決めるようにしよう。待つ技は、以下の通りだ。

アンディ…空破弾、斬影拳、近い位置での飛翔拳。

ケンスウ…龍連牙・地龍。

舞…ジャンプ強キック。この技をガードしたあとに、技を出すと食らってくれることが多いのだ。

庵…琴月 陰、葵花（3段目）、八稚女。また技を出さずにジャンプしてきた場合は、屑風を狙ってくることもあるので注意（出がかりのスキに連続技を決められる）。

マチュア…サクラリッジ、デスペアー。

ラッキー…ダンク落とし。



待ちパターンは突進技などをガードしたあとに連続技で反撃するのだ

ハイデルン…ネックローリング。このキャラの場合は画面端でなくてもいい。

柴舟…ジャンプ攻撃→立ち強パンチ→キャンセル闇払い。何もしなくなったら小技で牽制するといい。

真吾…真吾キック（めりこんだ時のみ）。

チャン…近寄ってきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱パワーチャージor弱パワーウェイブを出していけばいいっす。

●バックジャンプくり返しパターン

キン、キム、チョ、クリ、マリ

名の通りとりあえずバックジャンプをくり返すパターン。

対キング。トルネードキックを空中ガードしたあとに、反撃しよう。

対キム。流星落をつぶせるように、打点低めで強キックor空中ふっとばし攻撃を出していく。飛燕斬、空砂塵などを空中ガードした時は着地後に反撃。

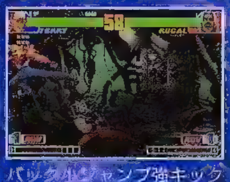
対チョイ。竜巻疾風斬をつぶすように強キックを出そう。

対クリス。ハンティングエアを空中ガードしたあとに反撃。他の技で落とされることもあるけど、我慢我慢。チャンスが少ないので見逃さないようにしよう。

対マリー。打点低めで強キックを出していくだけ。

VS オメガルガール

画面端でさがり、相手がタイム表示の真下くらいまで近寄ってきたらバック小ジャンプ強キック（昇り）を出してみよう。すると、前転や跳びこみを誘えることがあるのだ。前転にはスキに連続技（楽勝パターンへ）を決め、跳びこみはライジングアッパーで迎撃し、再びバック小ジャンプ強キック（昇り）で再び誘いましょう。



バック小ジャンプ強キックで前転を誘い、連続技を決めていこう

おまけ情報 ①下方向に強い空中ふっとばし攻撃だが、クリスなどのスライディングをつぶすこともできるのだ。"スライディングをつぶす＝カウンター"なので、バーンナックル、パワーゲイザー、ハイアングルゲイザーなどで追い打ちが可能なのだ。②画面端で相手をジャンプさせておき、クラックシュートをヒットさせる（着地間際で当てる）と、ライジングタックル、パワーダンク（弱クラックからは弱、強クラックからは弱と強）、弱ハイアングルゲイザー（カスあたり）などで追い打ちが可能。



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

撃壁背水掌に持ちこめば勝利は確実！

対CPU戦攻略

●撃壁背水掌で「どりゃ〜」パターン

何と恐ろしいことに、延々と撃壁背水掌を決めることができるうえ、全キャラに通じてしまうパターン。

やり方は、とりあえず連続技や反撃で、撃壁背水掌を決めるのが条件。

決めたあとは、すぐに大ジャンプ攻撃（昇り）をヒットさせ、相手の着地に技を重ねる。するとCPUは重ねた技をガードしないのだ。よって、重ねる技をキャンセルのきく技にして、そのまま撃壁背水掌につないでいけばいいってなわけなのだ。

本文中に出てくる〝連続技〟や〝反撃〟といったものは、大体が近距離立ち弱キックや近距離立ち強パンチで反撃することができるので、撃壁背水掌へつないでいくとあとが楽チンなのだ。

●斬影拳パターン

東、神、チャ

中〜遠距離から斬影拳（弱と強どちらでもいい）を出していくパターン。

対ジョー。近寄ってきたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル斬影拳。斬影拳ガード後に、前転、タイガーキック、スラッシュキックを出してくる。それぞれスキに連続技だ。

対ちづる。前転で抜けてくることがあるが、そのあとほぼ確実に玉響の瑟音を出してくるので、ガード後に連続技。

対チャン。斬影拳を当てると前転をしてくることがあるので、スキに連続技。前転してこないようなら、バックジャンプで再び間合いをあけれ。

●飛翔拳パターン

山、ビ

まずは先端が当たるように強飛翔拳を出す。ヒットしたら、起き上がりにこれまた先端が当たるように飛翔拳（弱、強どちらでもいい）を重ねていく。以下繰り返しでOK！

●遠距離立ち強パンチパターン

京、麻、拳、バ、タ

画面端までさがり、近寄ってきたら遠距離立ち強パンチを出していくパターン。

対京。京には遠距離立ち強パンチではなく、近寄ってきたところに、上げ面→キャンセル弱飛翔拳を出そう。

対アテナ。弱or強サイコリフレクターを出してきた場合は、スキに小or中ジャンプから連続技を狙っていこう。

対ケンスウ。勝手に龍連牙・地龍を出してくることがあるのでガード後に連続技を決めれ。

対タクマ。強飛燕疾風脚や覇王至高拳を出してくることもある。飛燕疾風脚はガード後に連続技。覇王至高拳には大ジャンプから連続技だ。

●誘いパターン

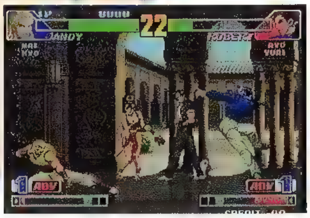
紅、大、テ、リ、ロ、レ、ラル、クラ、鎮、社、シェ、ブ

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順で紹介するぞ。

紅丸…①中間距離で上げ面、②前転、③スキに近距離立ち弱キックからの連続技（上げ面へつなぐと再び前転を誘うことができる）。

大門…①中間距離で垂直小ジャンプ強キック、②雲つかみ投げ、超受け身、③雲つかみ投げ→前進して連続技。超受け身→スキに連続技。

テリー…①近くまで寄ってきたらしゃがみ弱キック、②その場or前転〜ライジングタックル、③ガード後に連続技。



何かの技を振って、相手に特定の行動を取らせるのが誘いパターン

リョウ…①遠距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみor猛虎雷神剃、③強昇龍弾。

ロバート…①遠距離でしゃがみ弱キック、②強飛燕旋風脚、③しゃがんで回避したあと連続技。

ラルフ…①遠めで遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③強昇龍弾。

クラーク…①中間距離で遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③強昇龍弾。

チン…①中〜遠距離でしゃがみ弱キック、②回転的空突拳or柳燐蓬莱、③回転的空突→ダイレクトに強斬影拳、柳燐蓬莱→ガード後に連続技。

社…①画面端までさがり、寄ってきたらしゃがみ弱キック、②スレッジハンマー（中段）、③ガード後に連続技。

シェルミー…①中間距離で垂直小ジャンプ強キック、②前転、③スキに連続技。

ブライアン…①中〜遠距離で遠距離立ち弱キック、②強ハイパータックルor強ブライアントルネード、③ガード後に連続技。

●待ちパターン

アン、ユ、舞、庵、マチ、ハ、ラキ、真

画面端でガードをかためて、突進技や前転のスキに連続技や投げを決めていくパターン。近寄られすぎたら、小技で追い払おう。

待ちパターン。突進技などをガードして反撃していくのが主流なのだ



アンディ…空破弾、斬影拳、近距離での飛翔拳。

ユリ…雷煌拳、ちょうナックル、ちょう回し蹴り〜ちょうアッパー。

舞…ジャンプ攻撃。ジャンプガード後は、連続技が狙える。

庵…琴月 陰、葵花（3段目）、八稚女。また、ジャンプ（技を出さない）から投げを狙ってくるので注意。

マチュア…サクラリッジ、デスペアー。

ハイデルン…ネックローリング。

ラッキー…ダンク落とし。これはジャンプ中の特殊技。

真吾…真吾キック。前転も比較的多めだぞ。

●バックジャンプ強キックパターン

キン、キム、チョ、クリ、マリ

対キング。トルネードキックを出してくることがあるので、強キックは出さないでおく。空中ガード後に反撃だ。

対キム。流星落をつぶせるように低い打点で強キックを出していく。空砂塵、飛燕斬を空中ガードした時は、着地後に連続技を決めよう。

対チョイ。竜巻疾風斬をつぶすように強キックを出していこう。

対クリス。打点を低めにして出していく。ハンティングエアーを空中ガードしたら、連続技を決めるようにしたい。

対マリー。ストレートスライサーをつぶすように出していく。近い位置でヒットした場合はそのまま連続技へ。

●その他のパターン

柴、D

対柴舟。遠距離から前方ジャンプ強パンチ（昇り）を出すと、闇払いを誘えることがある。スキに連続技だ。

対ヘビィ・D！。画面端でガードをかため、相手がタイム表示のところまで近寄ってきたら、バック小ジャンプ強キック（昇り）を出そう。前転をしてくることがあるのでスキに連続技を決めよう。

VS オメガルガール

画面端[illegible]バックジャンプ強キックを繰り返[illegible]状況に応じて[illegible]していく。

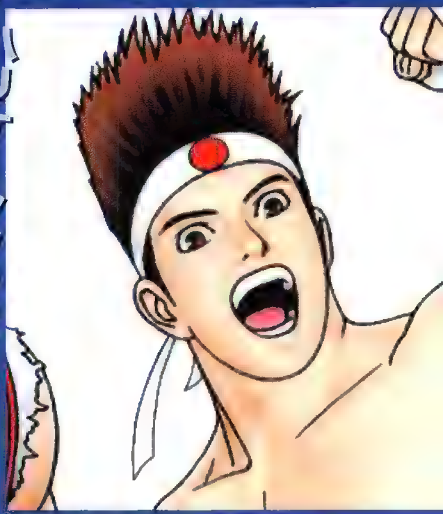
相手が[illegible]んできた場合は、早めに出せば、大体打ち勝つことができる。

前転してきた場合は、スキに技が決まるように打点を低めにして出していこう。もちろんヒットしていれば、そのまま連続技を決めていくべし。ここは、手っ取り早く勝負を決めるため、撃壁背水掌パターンへ持っていくといいのだ。



バックジャンプ強キックで、オメガも「どりゃー!!」

おまけ情報 先月号での連続技の補足。画面端の連続技で、撃壁背水掌→幻影不知火 下顎→上げ面…はMAX状態でないと決まらないと書いてしまったけど、実は通常の状態でも決めることができるのだ（超ムズイけど）。



ハリケーンアッパーでCPUならほぼOK！ 使いどころを見極めろ

ジョー・ヒガシ

攻略／DSP－たろりん

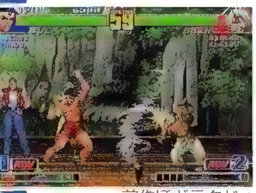
対CPU戦攻略

●ハリケーンアッパーパターン

京、大、テ、アン、東、ロ、レ、クラ、鎮、神、キム、チョ、山、マリ、ビ、バ、タ、ラキ

弱ハリケーンアッパーを出すだけのパターン。ただし、ちゃんとハリケーンアッパーが届く距離で出さなければならないぞ。最初はCPUが近づいてくるのを待ってから出そう。

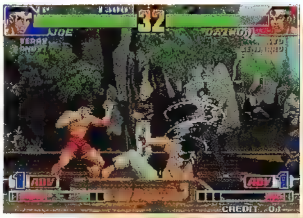
ガードされた場合は当たるまで連発する。その時、コマンドのレバー部分を入力したあと少し➡に入れっぱなしにして歩き、間合いをつめてから出す必要があるぞ。



前作ほどラクじゃないけど、相変わらずヒットしてくれます

テリーはハリケーンアッパーを通常ジャンプで越えてくるので、タイガーキックで落とそう。

大門、ジョー、レオナ、クラークは、近づいてきたところにしゃがみ強キック→キャンセル弱ハリケーンアッパーを使う。大門は前転で抜けてからコマンド投げを空振りするので、小ジャンプから連続技。ジョーはハリケーンアッパーをジャンプで越えることがあるので、強タイガーキックで迎撃。レオナとクラークには、ダウンを奪えたら起き上がりに遅めにハリケーンアッパーを重ねよう。



大門は、前転のあと必ずコマンド投げを入力しているのだ



これぐらいの距離で重ねると、跳ぼうとして当たってくれる

チョイにはしゃがみ強パンチ→キャンセル弱ハリケーンアッパーを使おう。

アンディはジャンプから幻影不知火を出してくる。ガードして連続技を入れよう。ロバートも同じように飛燕龍神脚を出してくるが、こちらは直接強タイガーキックで落としてしまおう。

バイスは後転で逃げていくので、追いかけて画面端に追いつめてしまおう。そして、ギリギリ届くぐらいの間合いでハリケーンアッパーを撃てばバンバン食らってくれる。

●待ってシャッシャーパターン

ユ、拳、舞、キン、社、マチ、八、真

ガードをかためて待ち、CPUがスキの大きな技を出したときに反撃するパターン。

ユリは雷煌拳、ユリちょうナックルに反撃する。マチュアはデスペアー、ハイデルンはネックローリングが狙い目だぞ。

ケンスウ、キングは画面端で後ろジャンプ空中ガード。必殺技を空中ガードするとこちらが先に着地するので、着地のスキに連続技を決める。

舞は、前転してきたらしゃがみ強パンチからの連続技。ジャンプしてきたら、ジャンプ攻撃をガードしたあとしゃがみ弱パンチから連続技。

社は目の前まで近づいてくるのを待ち、しゃがみ弱パンチ。そのまま弱パンチボタンを連打して爆裂拳につなごう。ジャンプ攻撃をガードしたあともしゃがみ弱パンチだ。

真吾は主に前転のスキに連続技を入れる。真吾キックを立ちガードして反撃するも可。

●後ろジャンプ強キックくわえ～パターン

クリ、D

画面端までさがって後ろジャンプ強キックを出すだけのパターン。

クリスには高めの位置で強キックを出す。ジャンプの頂点を過ぎたあたりでレバーは➘に入れっぱなし。そうすると、まれにハンティングエアを空中ガードできることがある。その場合は着地のスキに連続技を決めてもいいだろう。

ヘビィ・D！は、ダッキングコンビネーション出してくることがあるが、これをつぶすと打点が低くなるので、連続技につなぐことができる。

●その他のパターン

紅、リ、ラル、麻、チャ、シェ、庵、柴、ブ

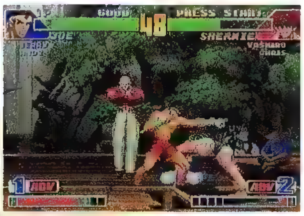
紅丸と庵は近づいてきたところに遠距離立ち強キック。庵は前転で抜けてくることがあるが、構わず出そう。

リョウとラルフはしゃがみ弱パンチでジャンプを誘い、強タイガーキックで落とす。リョウは猛虎雷神刹を出してくることもあるが、問題なく落とすことができるぞ。

アテナは近づいてきたところにしゃがみ強キック。前転されたり跳びこまれた時もしゃがみ強キックでいい。

チャンは目の前まで近づいてきたらしゃがみ強パンチから連続技。なぜかガードしないぞ。中間距離ではうかつに手を出さないように。

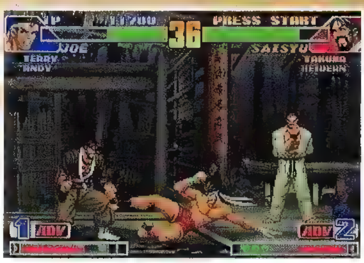
シェルミーは中間距離で爆裂拳を出すと、前転して食らってくれる。ヒットしたら強爆裂フィニッシュにつなぎ、ガードされたら弱爆裂フィニッシュをガードさせてから後ろステップで間合いを離そう。



自殺願望アリ？ 爆裂フィニッシュにつないでやろう

柴舟はスライディング。つぶされることもあるが、1度ヒットしたら起き上がりに重ねるとかなりの高確率でヒットするぞ。前転で抜けられることもあるが、そのあと柴舟は神懸、しゃがみ弱パンチ→キャンセル鬼焼き、都牟刈のいずれかを出してくるぞ。いずれもガードしたあとスライディングで反撃できる。

ブライアンはしゃがみ弱キックでハイパータックルかブライアントルネードを誘い、ガードして反撃。タイガーキックで直接返してもいい。

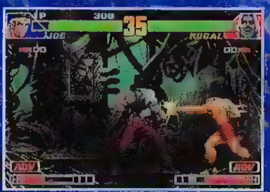


起き上がりに遅めに重ねるとヒットしやすい。前転には注意しよう

VSオメガルガール

画面端でガードをかためて待ち、オメガルガールが近づいてきたら遠距離立ち強パンチを出す。先端を当てるようにするのがポイントだ。空振りしたり、間合いが近すぎたりすると反撃される可能性が高いぞ。

ルガールが飛び道具を出してきたらスライディングで抜けつつ攻撃をしたいところだが、ジョーのスライディングは移動距離が短いので、近くで飛び道具を出された時だけ使うようにしよう。届くかどうか分からない微妙な間合いでは、少し前に歩いてからスライディングを出そう。



先端ならばつぶされない。近いとダークジェノサイドを食らうぞ

おまけ情報 スライディングは、キャンセルから出すと下段ではなくなってしまう。しかし、遅めキャンセルで出せば下段になるぞ。しゃがみ強パンチを遅めキャンセルすると、相手が動こうとして立ちガードを解いた時に食らってくれることがある…かも。



ガード&反撃は画面端キープが必須！

リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

対CPU戦攻略

●弱攻撃で牽制!! 相手の技を誘えパターン

紅、リ、ロ、レ、ラル、クラ、鎮、チョ、社、バ、ハ、タ、ブ

弱攻撃で相手の技を誘い、その技に対応していくパターン。弱攻撃は連発せずに、一度出しては相手の行動を見るといった出し方をしよう。

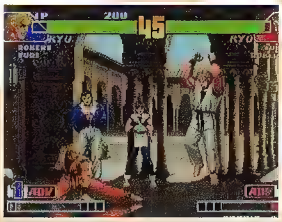
紅丸…先端を当てるように遠距離立ち弱キックを出すと、居合い蹴り、雷靭拳、反動三段蹴りを誘うことができる。居合い蹴りと雷靭拳はそのまま立ち弱キック、反動三段蹴りはガードしたあと連続技を入れてあげよう。

リョウ…中間距離でしゃがみ弱キックを空振りすると、猛虎 雷神剎やジャンプ攻撃を誘うことができるので、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。

ロバート…中間距離でしゃがみ弱キックを空振りすると、跳びこみや強飛燕旋風脚を誘うことができるので、跳びこみにはしゃがみ強パンチ、強飛燕旋風脚は技の硬直に連続技を入れてあげよう。

レオナ…先端を当てるように遠距離立ち弱キックを出すと、Xキャリバー、アイスラッシャーを誘えることがある。スキに連続技を叩きこもう。

ラルフ、クラーク、バイスは、遠距離立ち弱キックで跳びこみを誘うことができるので、ラルフ、バイスは強虎咆、クラークはしゃがみ強パンチで迎撃してあげよう。



この間合いで牽制するべし!!

チン…しゃがみ弱キックを空振りすると、柳燐蓬莱、回転的空突拳を誘えることがある。ガード後、柳燐蓬莱は連続技、回転的空突拳は弱飛燕疾風脚を出すと食らってくれるぞ。

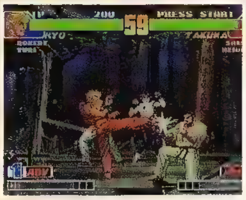
チョイ…しゃがみ弱キックで、旋風飛猿刺突を誘い、ガードしたあと連続技。前転には投げを決めよう。

社…しゃがみ弱キックを空振りすると、スレッジハンマーを誘えることがあるので、ガード後に連続技を。

ハイデルン…遠距離立ち弱キックでネックローリングを誘い、連続技。

タクマ…先端を当てるように遠距離立ち弱キックを出していると、飛燕疾風脚や覇王至高拳を出してくることがある。飛燕疾風脚はガード後連続技。覇王至高拳は跳びこみからの連続技を狙おう。

ブライアン…しゃがみ弱キックで、ハイパータックル、ブライアントルネードを誘うことができるので、ガードしたあと連続技を決めるべし。



これぞ必殺の間合い!! この間合いを常に保て!!

●画面端鉄壁待ちパターン

東、麻、舞、マリ、ビ、庵、マチ、ラキ

画面端までさがり、ガードをかためて相手のとる行動に対応していくパターン。

ジョー、アテナ、マリー、庵…基本はしゃがんで待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチ→虎煌拳で追い払おう。かなりの高確率でヒットするぞ（ガードされてもOK）。対空技はしゃがみ強パンチでOKだ。

ジョーはスラッシュキック、マリーはストレートスライサー、庵は琴月 陰をよく出してくるので、ガードしたあと連続技を決める。アテナのサイキックテレポートはしゃがみ強パンチ→虎煌拳でキッチリ返していこう。

舞…ジャンプ攻撃と前転を待ち、ジャンプ攻撃はガード後に連続技、前転には投げを決めよう。

ビリー…近い間合いのジャンプ攻撃、強襲飛翔棍をガード後、しゃがみ強パンチからの連続技を決めよう。

マチュア…サクラリッジ、デスペアーを待ち、ガード後に連続技。

ラッキー…ダンク落としを待とう。ラッキーの跳びこみはしゃがんでいれば当たらないので、着地のスキに連続技を決めよう。

●弱攻撃で牽制！しかも画面端パターン

京、テ、アン、ユ、拳、神、キム、柴、真

最初のパターンを画面端でおこなうというもの。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃、前転はしゃがみ強パンチからの連続技か投げを決めよう。

しゃがみ弱キックで牽制していくキャラは次の通り。

京…R.E.D.KicKと琴月 陽をよく使ってくるので、ガード後に反撃する。

テリー…ライジングタックルを誘えるので、技のスキにしゃがみ強パンチからの連続技を入れるべし。

キム…ゲージがある時は、鳳凰天舞脚を出してくることがあるので注意！

柴舟…後ろにさがって、闇払いを連発してきたら、強猛虎 雷神剎をぶちかまそう。

真吾…近距離から真吾キックを出してくることがある。ガード後に連続技を決める。

遠距離立ち弱キックで牽制していくキャラは次の通り。

アンディ…空破弾をよく使ってくるので、ガード後にしゃがみ強パンチからの連続技を狙おう

ユリ…雷煌拳、飛燕疾風拳を近距離から出してくることが多いので、ガード後に連続技を決める。ユリの跳びこみはガードしよう。

ケンスウ…龍連牙・地龍をよく使ってくるので、ガード後に連続技を決めていこう。

ちづる…近距離から玉響の瑟音、頂門の一針をよく使ってくるので、ガード後に連続技を決めよう。

●その他のパターン

大、キン、チャ、シェ、クリ、山、D

大門…垂直小ジャンプ強キックを相手にギリギリ当たらない間合いで出すと、雲つかみ投げと超受け身を誘うことができるので、技のスキにしゃがみ強パンチからの連続技を決めていこう。

チャン…近づいてきたら、しゃがみ強パンチ→虎煌拳で追い払う（なぜか食らってくれるぞ）。あとはガードをかためていよう。

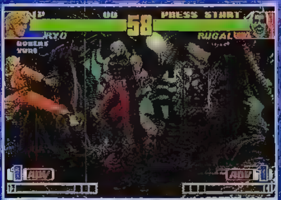
シェルミー…近距離で垂直小ジャンプふっとばし攻撃を空振りすると、前転を誘うことができるので、しゃがみ強パンチからの連続技を決める。

山崎…遠距離から、強猛虎雷神剎を出すと蛇使い 中段を出してきて勝手に食らってくれるぞ。前転してきたら投げるべし。近づかれたら立ち弱キックで追い払おう。

キング、クリス、ヘビィ・D!…画面端まで後退して待ち、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強パンチを連発しよう（打点は低めで）。ジャンプ強パンチが決まったらそのまま連続技だ。キングはトルネードキック、クリスはハンティングエアを空中ガードできることが多いので、スキに連続技を叩きこもう。

VS オメガルガール

画面[illegible]で後退して待ち、相手が[illegible]あたりにきたら、[illegible]小ジャンプ強[illegible]クを出す。跳びこみか、または前転を誘うことができるので、跳びこみはしゃがみ強パンチで返し、前転にはしゃがみ強パンチからの連続技を決めていこう。



こんな感じで跳びこみと前転を誘うべし!!

おまけ情報 威力も低く、気絶値も前作にくらべるとかなり低くなってしまった天地覇煌拳だが、カウンターでヒットすると恐ろしい威力になるぞ（MAX版の威力は変わらない）!! なんと一撃で相手の体力を半分近く奪い取ってしまうのだ!! でも対戦で当たることなんて、めったにないけどね。



ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

遠距離立ちキックの先端を当てて牽制 これでどないや！

対CPU戦攻略

●遠距離立ち強キックでどないやパターン

京、紅、ロ、ユ、ラル、クラ、神、舞、シェ、山、庵、バ、マチ、タ、ブ、真

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出して牽制するパターンがコレ。ひたすら食らってくれるキャラもいれば、ガードさせた後に特定の技を誘える場合などもあるぞ。遠距離立ち強キックを前転で抜けられてしまった時は、投げを何度も入力して反撃を受けにくくしておくといい。

紅丸は遠距離立ち強キックをヒットさせると反動三段蹴りを出してくるので、ガードのあとに近距離立ち強パンチキャンセル極限流連舞脚を狙う。浮いた相手には大ジャンプ強パンチを当て、着地したら気持ち程度前進してから相手の着地に近距離立ち強パンチを重ねるのだ。

前作同様空中にいる相手に技を当て、その着地に技を重ねるとなぜかガードしないという特徴が残っているので、着地に重ねた近距離立ち強パンチをキャンセルして再度極限流連舞脚を出せば完全にパターン化できるわけだ。間合いをつめてからの極限流連舞脚が龍斬翔に化けやすいものの、慣れれば狙えるレベル。相手の硬直にはこの連続技を決めて、お手軽に倒そう。

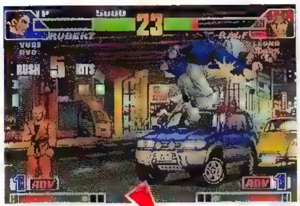
ロバートは遠距離立ち強キックに反応して、前転から強龍牙という連係を繰り出してくるので、強龍牙をガード後に連続技を決められるぞ。

ラルフは遠距離立ち強キックをヒットかガードさせたあと、高確率で跳びこんでくるので強龍牙で迎撃しよう。

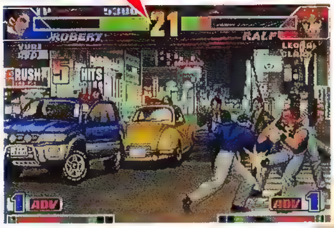
ちづるは遠距離立ち強キックをヒットさせると突進技を出してくるので、その硬直に再度遠距離立ち強キックを決めればパターン化できる。

バイスはラルフ同様よく跳んでくるので、強龍牙での迎撃を心がけよう。

ブライアンは遠距離立ち強キックをヒットさせているとブライアントルネードを出してくるので、ガード後に連続技を決められるぞ。



連舞脚が決まったら大ジャンプ強パンチで追撃。着地ではほんの少し前進し…



近距離立ち強パンチを重ねれば確実にヒット。前作でもできたパターンだ

●強龍撃拳をタイミングよく出そうパターン

キム、ビ、マリ、社、D

間合いを離してから強龍撃拳を撃つと、反応して跳びこんでくるので強龍撃拳に見事ブチ当たる。1度ダウンさせたら相手が起き上がると同時に強龍撃拳を出すぐらいのタイミングで出し続けよう。反応せずにかたまってしまった場合、強龍撃拳が消えたと同時に跳びこんでくる可能性が高いので、強龍牙での迎撃を頭に入れておくといい。

ビリーは跳びこみの他に三節棍中段打ちや強襲飛翔棍を出してくるが、間合いを離していれば問題はないぞ。

ヘビィ・Dは跳びこみではなく前転かダッキングコンビネーションを誘えるので、中間距離で強龍撃拳を出そう。

●画面端で待って反撃するしかパターン

アン、レ、拳、キン、チョ、クリ

画面端までさがり、しゃがみガードで待ったり、何度もバックジャンプして空中ガードしつつ特定の技を出してくるまで待つパターン。

アンディはしゃがんで待つ。中段の上顎を出してきたら食らってしまった場合でも連続技で反撃できる。飛翔拳、斬影拳には遠距離立ち強キック、空破弾にはしゃがみ強パンチからの連続技を狙おう。

レオナは空中ガードを繰り返し、ジャンプ攻撃をガードしたら着地で連続技を狙おう。

ケンスウはしゃがんで待ち、龍連牙を出してきたらガード後に連続技を決めましょう。

キングは空中ガードを繰り返し、トルネードキックかサプライズローズをガードしたら着地で連続技を決めよう。

チョイは空中ガードをくり返し、竜巻疾風斬をガードしたら着地で連続技。

クリスはバックジャンプ強キックを繰り返してダメージを与える。強キックの打点を低めにすることで、ハンティングエアを出されても空中ガードできるぞ。

●その他のパターン

大、テ、東、リ、麻、鎮、チャ、柴、八、ラキ

大門は近づいてくるまで待ち、垂直小ジャンプ強キックを空振りしよう。雲つかみ投げか超受け身からの投げを誘えるので、雲つかみ投げの空振りには遠距離立ち強キック、超受け身には投げを決めよう。

テリーはしゃがみ弱キックをギリギリ届かない程度の間合いで連発すると、前転からライジングタックル、という連係を誘える。間合いが遠いとパワーウェイブを撃たれてしまうので注意しよう。

ジョーは弱飛燕旋風脚を連発すると、前転で回避した直後にスラッシュキック、という連係を誘えるので、ガード後に連続技を決めればいい。

リョウは中間距離でしゃがみ弱キックを空振りすると跳びこみか猛虎雷神刹を誘えるので、強龍牙で迎撃しよう。

アテナは当たらないように弱飛燕龍神脚を出すとサイコソードを誘えるので、着地に連続技を決められる。前作でも通用したパターンなのだ。

チンは中間距離でしゃがみ弱パンチを出すと弱柳燐蓬莱を誘えるのでガード後に連続技。瓢箪撃を出すことも多いが、1度柳燐蓬莱を誘えればこちらの勝ちなので根気よく。

チャンは中間距離で待ち、ひき逃げか鉄球飛燕斬を出してきたら連続技を狙う。技を出さずに待っているとズンズン歩いて投げを狙ってくるので、投げと思ったら垂直ジャンプから連続技を狙うといい。

ハイデルンはネックローリングを出してくるまで待ち、ガード後に連続技を決めよう。待っている間はスキの少ない遠距離立ち弱キックを空振りしておこう。

柴舟は弱飛燕旋風脚を連発して画面端まで追いこみ、しゃがみ弱キックキャンセル弱飛燕旋風脚を繰り返しでダメージを与える。まれに鬼焼きで割りこまれるがこれは我慢。

ラッキーは中間距離でしゃがんで待ち、デスバウンドを撃ったのを見てから跳びこんで連続技を狙おう。

VSオメガルガール

まず画面端までさがり、ルガールが接近してきたら遠距離立ち強キックをギリギリ当たらない程度の間合いで出そう。するとダークジェノサイド、という連係を誘えるので、ガード後に連続技を決めることができるぞ。飛び道具ばかり撃ってくる場合は手出しできないので、我慢してガードをかためておこう。

遠距離立ち強キックに対して前転してきた場合は





高確率でジェノサイドカッターを出すのでガード後に連続技だ

おまけ情報 牽制する時によく使う遠距離立ち強パンチと遠距離立ち強キックだが、ダメージ的には遠距離立ち強キックの方が高く設定されているので、相手の硬直に決める場合には遠距離立ち強キックにしておいた方が少しだけど得するぞ。

しゃがんで攻撃するパターンでばびっとやっつけちゃうぞ



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦攻略

●彼女の拳は危険なレイザービームパターン♡

京、紅、大、東、マリ、バ、真

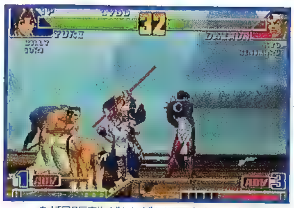
しゃがみガードで待ち、近づいてきたCPUにしゃがみ強パンチを叩きこむパターン。もちろん単発でもいいが、しゃがみ強パンチにキャンセル虎煌拳が入力できればダメージ的にも申し分ないぞ。

京、紅丸、マリー、真吾には画面端でしゃがんで待ち、近づいてきたところ（高いジャンプ含む）にしゃがみ強パンチを当ててやろう。またマリーは、ストレート・スライサー、真吾は真吾キックを多用してくる。しかしガード後、しゃがみ強パンチから連続技で反撃できるので問題ない。

1人別格の大門には、しゃがみ強パンチがギリギリ当たらない間合いで出していこう。すると大門は、前転～必殺投げor地雷振～雲つかみ（空振り）をしてくるので、前転を見たら垂直ジャンプ攻撃から連続技、雲つかみの空振りには跳びこみ連続技をそれぞれ決めよう。跳びこんでくることもあるので、その際はしゃがみ強パンチを対空に使おう。

その他のキャラには画面端、中央問わないので、しゃがみ強パンチの射程内にCPUが入ってきたところを狙い撃ちしてやろう。

バイスは前転してユリの裏側にまわり、必殺投げ（ブラックンドorネガティブゲイン）を出してくるけど空振りするッチ。見逃さずに連続技を決めちゃおう！



射程距離ギリギリで出し、前転を誘う。勝手に動いて当たることもあるッチ

●魅惑の脚線美でメロメロ骨抜きッチ♡パターン

リ、レ、拳、神、舞、チョ、クリ、庵、マチ、タ、ブ

単純にしゃがみ強キックを当てにいくもの。ダウンを奪ったら即座に近づき、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを出していこう。キャラによっては、しゃがみ強キックを起き上がりに重ねるタイミングが微妙に違うが、ちづる、舞、庵、マチュアには起き上がった瞬間、もしくはそれよりちょっと遅くしゃがみ強キックを出していこう。うまくいけば起き上がりに必殺技を出したところにカウンターヒットするぞ。

しゃがみ強キックを前転で抜けてくるようなレオナ、ケンスウ、チョイ、タクマにはしゃがみ強キックのなるべく先端が当たるように出していけば前転で抜けられた場合でも通常投げ、もしくは連続技で簡単に対処できるぞ。

また、リョウ、舞、タクマなどはしゃがみ強キックをガードした直後に跳びこんでくることが多いので、ちょっと歩いてしゃがみ強パンチや、ちょっと後退して着地地点にしゃがみ強キックを対空技として使っていくといいだろう。

クリスは、まれにディレクションチェンジでしゃがみ強キックをゲットしてくるが、その後の追い打ちは余裕でガードできるので問題ない。立ち状態でシューティングダンサーをガードしたら、クリスが落ちてくるところに連続技を決めてやろうッチ♡

●まわりにまわって突撃ラブハンターユリ参上！パターン

アン、ユ、キン、キム、チャ、シェ、ハ、柴、ラキ

単純に強ユリちょう回し蹴りを連発してCPUをゴリ押しするパターン。

アンディ、キング、キム、チャンには、ユリちょう回し蹴り（ガード）～しゃがみ強キック～キャンセル強ユリちょう回し蹴りとくり返していこう。しゃがみ強キックでダウンを奪ったら、CPUの起き上がりにその場から強ユリちょう回し蹴りを再び出そう。

シェルミーには、画面中央付近なら強ユリちょう回し蹴りの連発でいいが、画面端に追いつめたら強ユリちょう回し蹴り～しゃがみ強パンチ～キャンセル強ユリちょう回し蹴りに移行しよう。

●その他のパターン

テ、ロ、クラ、ラル、麻、鎮、社、山、ビ、D

テリー&ロバートにはしゃがみ弱キック、社にはしゃがみ弱パンチ、チンには遠距離立ち弱キック（遠目で牽制）をそれぞれ牽制して、必殺技or前転を誘おう。ただし、テリー、チン、社には画面端で牽制すること。

テリーは前転～ライジングタックルを出してくるので、前転を投げてもいいが、ライジングタックルをガードしてから連続技を決めてもいい。

ロバートは飛燕旋風脚を出してくる。しゃがみガードしてスキに連続技を決めよう。

社はスレッジハンマーor跳びこみ攻撃。どちらもガード後にしゃがみ強パンチから連続技を決めてやろうぜ。

チンの柳燐蓬莱には連続技、回転的空突拳にはしゃがみ強キックで対処しよう。

ラルフ、クラークには遠距離立ち強キックで蹴りまくり。足の裏がギリギリ当たるくらいの間合いから出すのがベター。前転、ラルフキックガード後には投げを決めてやろう。

アテナには画面端で立ちガードし、近づいてくる（テレポート含む）のを待とう。そして、目の前まできたら遠距離立ち強パンチでブン殴ろう。また、跳びこみ強攻撃からは強攻撃～サイキックテレポート、跳びこみ弱攻撃からは着地にスーパーサイキックスルーとなっているので、サイキックテレポート&跳びこみ弱攻撃後に投げを決めよう。

山崎には燕翼が当たらないように（山崎のちょっと手前に落ちるくらいがよい）出し、前転を誘おう。

ビリーには開始直後にバックステップで間合いを広げ、遠距離から強ユリちょうナックルを出していこう。

ヘビィ・D！には画面端まで後退して、近づいてきたところにバックジャンプ強キックを出していくだけ。R・S・D、ダッキングコンビネーションにバックジャンプ強キックがヒットしたら着地後連続技を決めよう。前転をしてきたら着地して投げよう。

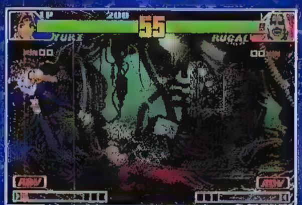


1回ダウンを奪ったら、起き上がる寸前に弱ナックルを重ねよう

VS オメガルガール

画面端で待ち、オメガルガールが[illegible]あたりにきたら、バックジャンプ強キック（昇り）を出して跳びこみor前転を誘おうッチ。跳びこみは、しゃがみ強パンチ（対空）で撃退しよう。前転には着地後、しゃがみ強パンチ→キャンセル強虎煌拳が決まるぞ。画面端で待ってても近づいてこない場合は、少し前に出てこちらにくるように仕向けるといいッチ。

また、強雷煌拳でダウンを奪ったら開始直後より少し離れた間合いで、オメガルガールの起き上がりと同時くらいに強雷煌拳を撃ってみよう。するとと雷煌拳に反応してダークバリアを出してくるが一方的につぶすことができちゃうぞ。そのあとはレバーを[illegible]に入れっぱなしでバックジャンプし、着地と同時に再び強雷煌拳を撃っていこう。しかし、くり返していると少しずつ間合いが離れていってしまうので、その際はいったんバックジャンプを止め、後ろ歩きで間合いを調整するといいッチね♡



このあとは投げか連続技じゃ。雷煌拳は先端が当たるようにね♡

おまけ情報 ①中段技といえば燕翼。だが、しゃがみガードの姿勢が普通以上に高い相手に対しては、小ジャンプ昇り弱キックor強パンチも中段技として使うことができるぞ。燕翼よりも出が早いので、トドメの一撃などに狙ってみてはどう？ ②立ち弱パンチはそこそこリーチが長く、スキも小さいので、しゃがみ強キックや跳びこみへの連係がスムーズにおこなえる。しゃがみガードの姿勢が普通以上に高い（しゃがまれても当たる）キャラに対しては、使っていくのも悪くないだろう。



画面端に追いこんでからのボルテックランチャーで体力をけずりまくれ！

レオナ

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●しゃがみ強キックで転ばせまくりパターン
京、紅、テ、ユ、レ、ラル、クラ、拳、神、舞、キン、チョ、シェ、マリ、庵、タ、ラキ、ブ、真

しゃがみ強キックの先端を当てるように出してダウンさせ、起き上がりにしゃがみ強キックを重ね続けるだけの単純なパターン。ひたすら食らい続けるキャラもいれば、ガードしたあとに跳びこみや硬直時間の長い必殺技を出してくるキャラもいる。なお、しゃがみ強キックを前転で抜けられた場合は、何度も投げを入力しておこう。


起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるとヒットするのでくり返そう

京はゲージがある時にしゃがみ強キックを重ねると、無式で反撃されることがある。だがこれ以外に有効なパターンはないので、必要経費と割り切って重ねまくろう。

紅丸はしゃがみ強キックを出すとガードしたあとに跳びこんでくるので、しゃがみ強キックで迎撃しよう。

テリーはしゃがみ強キックガード後に前転からライジングタックルを出すことがあるので、前転には反撃せずにライジングタックルまでいかせて、ガード後に投げ、ゲージがある時は近距離立ち強キック2段目キャンセルリボルスパークを決めよう。

チョイとラッキーはしゃがみ強キックでダウンさせたら、起き上がりにXキャリバーを重ねよう。高確率でヒットするので、しゃがみ強キックを重ねるよりも安全に倒せるぞ。

●ボルテックランチャーで生殺しパターン
アン、山、マチ、柴

画面端へ追いこんだ状態で弱ボルテックランチャーを重ねると、CPUはひたすらガードし続けたり、前転で回避しようとする。ボルテックランチャーはけずり量が多いので、ガードする相手にはボルテックランチャーを出し続ければけずり倒すことができる。


球！　硬直が短くなったので連発できるぞ。けずりだけで死んでください

前転で抜けてくる相手には投げを決められるぞ。画面端へ追いこむ必要があるのでパターンに持ちこみにくいが、対応キャラは強グランドセイバーを連続して出すとガードしたままかたまるので、連発すれば画面端まで運べるぞ。

アンディは強グランドセイバーで画面端まで追いこみ、弱ボルテックランチャーを出せばけずり倒せる。

山崎は追いこんでボルテックランチャーを出すと前転するので、背後に投げるD投げを決めて画面端をキープしよう。山崎は前転で裏にまわるので、前方に投げるC投げだと画面端から逃げられるぞ。

マチュアは画面端までさがり、突進技を出してくるまで待ってガード後にD投げを決める。これで画面端へ追いこめるので、弱ボルテックランチャーでけずり倒してやろう。

柴舟は強グランドセイバーを出すと、前転で抜けてから鬼焼き、鉈車、神懸を出してくる。鬼焼きと鉈車は空振りさせて、神懸は立ちガードしてからしゃがみ強キックを決めよう。グランドセイバーで画面端まで追いこめたら弱ボルテックランチャーでOK。

●その他のパターン
大、東、リ、ロ、麻、鎮、キム、チャ、社、クリ、ビ、バ、ハ、D

大門は近づいてくるまで離れて待ち、垂直小ジャンプ強キックを当てる。すると雲つかみ投げを空振りするか、超受け身から投げを狙ってくるので、雲つかみ投げの空振りには跳びこんで連続技、超受け身は垂直ジャンプで投げを回避しつつ連続技を決める。

ジョーは画面端までさがり、後ろジャンプふっとばし攻撃をくり返す。タイガーキックや黄金のカカトをつぶせるので倒せるぞ。時間はかかるが。

リョウは試合開始時ほどの間合いでしゃがみ弱キックを空振りすると、跳びこんでくるか猛虎　雷神剎を出してくる。しゃがみ強キックでどちらにも対応できるので、跳ばせて落とすをくり返そう。

ロバートはしゃがみ弱キックを空振りすると強飛燕旋風脚を誘える。しゃがんでいれば当たらないので、しゃがみ強パンチキャンセルムーンスラッシャーを決めよう。

アテナはしゃがみ弱パンチが届く間合いまで接近して牽制しよう。ピシピシ当ててダメージを与えつつ、跳びこんできたらしゃがみ強パンチで迎撃するといい。サイコボールは反撃しようとせずにガードで様子を見ておくこと。

チンは試合開始時ほどの間合いでしゃがみ弱パンチを空振りし、柳燐蓬莱、回転的空突拳を誘う。柳燐蓬莱はガード後に連続技、回転的空突拳はガード後にしゃがみ強キックで反撃しよう。

キムは画面端までさがり、しゃがみ弱パンチで前転、流星落を誘う。前転はしゃがみ強パンチキャンセルムーンスラッシャー、流星落は1段目をガードしてから2段目にしゃがみ強パンチキャンセルムーンスラッシャで割りこむ。

チャンは硬直の長い鉄球飛燕斬かひき逃げを出してくるまで待ち、連続技を狙う。待っていると投げを狙って近づいてくるので、垂直小ジャンプ強パンチからの連続技を決めよう。チャンが投げにくる時は一瞬だがピクっと震えるので分かりやすいぞ。

社は画面端までさがって待ち、近寄られたらしゃがみ弱パンチで牽制すると跳びこみかスレッジハンマーを出してくる。跳びこみをガードすると着地で発生の遅いリグレットバッシュを出してくることが多いので、しゃがみ強パンチキャンセル強ムーンスラッシャーで割りこめる。スレッジハンマーの場合は立ちガードし、硬直に反撃しよう。

クリスは画面端で待ち、近づいてきたら打点低めにジャンプ強パンチを出そう。ヒットしていたら着地で連続技につなげておく。打点を低くすることで、対空技を出されても空中ガードできるぞ。

ビリーは跳びこんで連続技を狙うだけで勝てるぞ。

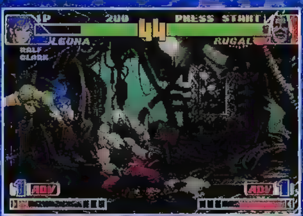
バイスは近づいてくるまで待ち、しゃがみ強パンチで追い払おう。前転で裏にまわってから投げを狙ってくるが、裏にまわった直後は投げが成立しないので反撃できるぞ。

ハイデルンはネックローリングを出してくるまで待ち、ガード後に連続技を狙おう。

ヘビィ・Dーは画面端までさがって後ろジャンプ強パンチを打点高めに出そう。各種必殺技を出してくるが一方的につぶせるのでくり返そう。

VS オメガルガール

画面端までさがり、[illegible]ルガ[illegible]で接近してきたら、後ろ小ジャンプ攻撃を出す。すると跳びこみか前転をするので、跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、前転には連続技を叩きこもう。飛び道具をひたすら撃つモードになったら、攻撃せずにガードしておこう。


ルガールがこのあたりまで接近してきたら後ろジャンプ攻撃で誘う

おまけ情報 読者のみなさまに謝らなければなりませぬ。9月号でしゃがみ強キックは対空として使えなくなった、と解説していたが、実は'97同様頼れる対空技として使えました…。CPU戦調べてて気がついちまったよ…。でも、しっかり調べてた記憶があるので、開発中のロムで弱体化し、製品版で元に戻った、と読んだね。どっちにしろ調べが甘かったんだけどさ…。ホント、読者のみなさま申し訳ない。今からでもしゃがみ強キックを対空に使ってくれ！



SABやシュタイナーで投げまくるか強キックで蹴りまくれ！

クラーク

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

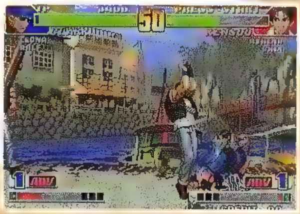
●待ちSABパターン

京、大、テ、東、リ、麻、拳、鎮、神、キン、チョ、クリ、庵、真

ひとまずガードをかためて待ち、相手が近づいてきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下ＳＡＢ）を決めていくパターン。早めに入力を開始して、➡で少し前に歩いてからDを押すのがコツ（相手がダッシュしてきた時は歩かなくていい）。

ＳＡＢを決めたあとは、必ずフラッシングエルボーにつなぐこと（これは他の必殺投げを決めたあとも同様）。フラッシングエルボー後のパターンは、相手キャラによって以下の2つを使い分けよう。

京、大門、テリー、ジョー、チン、チョイに対しては、中間距離まで歩いて後退して、相手が近づいてくるのを待つところからやり直そう。京には、ＳＡＢを狙ったところにジャンプ攻撃（昇り）を食らうこともあるが、着地にＳＡＢを決めれば黒字になるぞ。



空中or後ろに逃げられなければゲット可能。とことんハマるぞ

リョウ、アテナ、ケンスウ、ちづる、キング、クリス、庵、真吾に対しては、密着状態より少し離れたところから、相手が起き上がる直前に強フランケンシュタイナー（以下、シュタイナー）を出していくパターンに切りかえよう。ほぼ確実に食らってくれるので、くり返しシュタイナーを出していけば楽勝なのだ。以下、このパターンをシュタイナー重ねパターンと表記するぞ。

クリスには、シュタイナー後のフラッシングエルボーが走るだけで終わってしまうので、次のシュタイナーを出すタイミングに注意すること。

●遠距離立ち強キックパターン

紅、アン、ロ、ユ、クラ、キム、社、シェ、バ、タ、ブ

先端を当てるように遠距離立ち強キックを出していくパターン。積極的に当てにいくのではなく、相手が近づいてくるところに置いておく感じで出したり、ジャンプの着地を狙って出すのが基本だ。前転で抜けられた場合は、素早く反応して投げ技（D投げorＳＡＢ）を決めるべし。



前転で抜けられたらすぐに投げ。常に意識しておくべし

アンディに対しては、こちらから遠距離立ち強キックを当てにいく。当てたあとは相手の様子を見ておき、弱飛翔拳を空振りしたらすぐにローリングクレイドルを出していこう。ただし、強飛翔拳だと空振りせずに届くので注意。

ロバートは、前転で抜けたあとにかなりの確率で龍牙を出してくる。ガード後に連続技を決めてもいいぞ。

対キム。半月斬をガードしたあとは遠距離立ち強キックで反撃しよう。相手が近づいてこないようなら、こちらから遠距離立ち強キックを当てにいくべし。

社に対しては、気持ち遠めで遠距離立ち強キックを出すこと。近いとアッパーデュエルを食らってしまうぞ。

ブライアンはハイパータックルを多用してくる。めりこむようにガードした時のみ、ＳＡＢで反撃していこう。

●昇りC+D→シュタイナーパターン

レ、ビ、ハ、柴

開始直後ぐらいの間合いから、前方大ジャンプ空中ふっとばし攻撃（昇り）を空振りしたあと、着地でシュタイナーを狙うパターン。決まるまでしつこく狙っていき、決まったらシュタイナー重ねパターンに移行しよう。

柴舟には空中ふっとばし攻撃がヒットすることもあるのだが、この時もシュタイナー重ねパターンに移行できるぞ。

●その他のパターン

ラル、舞、チャ、山、マリ、マチ、ロ、ラキ

ラルフには、中間距離でしゃがみ弱パンチを出し、続けてナパームストレッチを出していこう。しゃがみ弱パンチに反応して跳びこんできたところにヒットするぞ。

舞、マリー、マチュアには画面端まで後退して待ち、ジャンプ攻撃や突進技（ストレート・スライサー&サクラリッジ）をガードしたあとにＳＡＢ、前転をしてきたところにD投げを決めていこう。

ダウンさせたあとは、舞とマチュアに対してはシュタイナー重ねパターンに移行。マリーにはシュタイナー重ねパターンを1回だけ実行したあと、最初からやり直そう。

対チャン。しゃがみガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ強パンチを出すと高確率でヒットする。先端を当てるように出すのではなく、少し引きつけてから出すのがコツだ。待っている時に前転してきたら、スキにしゃがみ強パンチを決めよう。跳びこみはガードするのが無難だ。

山崎は、開始直後ぐらいの間合いからストンピングを空振りすると、反応して前転することがある。スキにＳＡＢを決めよう。ダウンさせたあとは、少しだけ離れたところから起き上がりにストンピングを重ねると、ガードしたあとに前転してくるので、ＳＡＢを決めてくり返すべし。



山崎は特殊技を見ると前転する。そこにＳＡＢを決めていこう

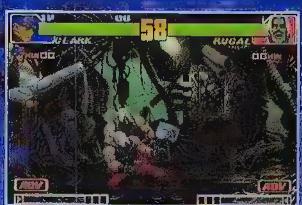
ヘビィ・D！に対しては、画面端まで後退し、相手が近づいてきたらヒットするまで後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃（下降中に出すこと）を連発。ダウンさせたら、起き上がりに打点高めの大ジャンプ弱パンチで跳びこみ、着地と同時にシュタイナーを出そう。ほぼ確実に決まるぞ。あとは、起き上がりに打点高めの小ジャンプ弱パンチで跳びこむ→着地と同時にシュタイナーをくり返せばOKだ。

ラッキーに対しては、画面端でガードをかためて待ち、サイクロンブレイク（ガード後）やダンク落とし（空振り後or近距離でガード後）のスキにＳＡＢを決めよう。ダウンさせたあとは、相手が起き上がる直前に垂直ジャンプして、昇りで空中ふっとばし攻撃を空振りし、着地と同時にＳＡＢを決めていこう。

VS オメガルガール

画面端まで後退して待ち、相手が[illegible]表示の[illegible]ぐらいまで近づ[illegible]きたら後ろ小ジャンプして昇りで強キックを出してみよう。前転を誘えることがあるぞ。見のがさずにＳＡＢを決めてやろう。

ダウンさせたあとは、相手に密着して起き上がりにシュタイナーを重ねていこう。オメガ・ルガールは起き上がりに強ダークジェノサイドを出してくるが、シュタイナーの無敵時間で自動的に回避できるので、そのあとＳＡＢを決められるぞ。あとは同じことをくり返せばOKだ。



わりと簡単に誘えるし、1度誘えば一気に倒せちゃうのだ

おまけ情報 おまけ①…ローリングクレイドル、フランケンシュタイナー、ナパームストレッチで画面端に押しつけるように投げたあとは、普通にフラッシングエルボーを出しても空振りしてしまう。そんな時は、出すタイミングを遅らせてみよう。ナパームストレッチ後以外は見事にヒットさせられるぞ（フランケンシュタイナー後は少し難しいが）。おまけ②…しゃがみ弱キックは、終わり際を相手の起き上がりに重ねれば近距離立ち強パンチにつなげられる（連続ヒットする）。



ラルフ

攻略／ヒテ本条

強パンチに頼りきり？と思いきや投げも有効

対CPU戦攻略

●立ち強パンチでドッカーン!! パターン

紅、ロ、ラル、クラ、山、ブ

遠距離立ち強パンチ（以下、裏拳）の先端を、相手に当てるように出していく簡単なパターン。前転には投げで対応すべし。

紅丸、ラルフ、クラーク、山崎は、先端を当てるように裏拳を振ってるだけで勝手に食らってくれるぞ。近づかれたらしゃがみ強パンチで追い払おう。

ロバート…裏拳に反応して前転してくることが多い。前転のあと必ず龍牙を出してくるので、技のスキに反撃しよう。

ブライアン…裏拳に反応してハイパータックルを出してくることが多い。ガード後に反撃しよう。

●砲台!! しゃがみ強パンチパターン

大、テ、リ、レ、チャ

しゃがんで待ち、相手が近づいてきたら、先端を当てるようにしゃがみ強パンチを出して相手の行動を誘うパターン。ただし大門とチャンに関しては、しゃがみ強パンチを当てるだけでOK。相手の跳びこみはガード、前転は投げで対処するべし。

テリー…ライジングタックルの空振りを誘うことができるので、技のスキに反撃しよう。前転も多用してくるぞ。

リョウ…猛虎雷神刹、猛虎雷神剛を出してくることが多い。猛虎雷神刹は、ガードしたあとスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）を決めよう。猛虎雷神剛はヒットしていても裏拳で反撃することが可能だ（ただし虎砲までヒットしてしまうと反撃不可）。

レオナ…Xキャリバー、アイスラッシャーを誘うことができる。技のスキに反撃するべし。

●投げでネリャーッ!! パターン

京、東、拳、チョ

歩いて近づいてきたところに、SABを決めていくパターン。相手が跳びこみを使いはじめたら、ガードをかためて歩いてくるのを待とう。

ケンスウ…龍連牙・地龍をガードしたらSABを決める。

チョイ…しゃがみ弱キックで旋風飛猿刺突を誘うことができる。ガードしたあとSABを決める。

●とっとと技をだしてこい!! パターン

アン、キム

画面端まで後退して、弱攻撃で相手の技を誘うというもの。

アンディ…立ち弱キックで、斬影拳、空破弾、飛翔拳（近距離）を誘うことができる。斬影拳、飛翔拳は裏拳で、空破弾はC投げで反撃しよう。

キム…しゃがみ弱キックで流星落、前転を誘うことができる。流星落はガード後に裏拳で、前転はC投げで反撃。

●無敵!! 要塞待ちパターン

麻、舞、マリ、庵、マチ、ラキ、真

画面端まで後退して待ち、相手の技のスキに反撃するというもの。

アテナ…近づいてきたら、しゃがみ強パンチ。跳びこみはガードしよう。ジャンプ弱キックをガード後は投げが決まる。ジャンプ強キックをガードした時は、しゃがみ強キックから各種必殺技という連係を必ず出してくるぞ。サイキックテレポートを出してきた時のみ、しゃがみ強パンチでつぶそう。

舞…しゃがみガードで、跳びこみと前転を待つ。跳びこみをガードできれば、投げがほぼ確実に決まるぞ。前転も投げてしまおう。

マリー、庵、真吾…しゃがみガードで待ち、近づいてきたらしゃがみ強パンチ。跳びこみはガードしよう。マリーのストレートスライサー（近距離）、庵の琴月 陰、真吾の真吾キック（近距離）をガードしたら反撃すべし。

マチュア…デスペアー、サクラリッジを待ち、ガード後投げで反撃しよう。

ラッキー…しゃがみガードで、ダンク落としを待つ（ラッキーの跳びこみは、しゃがみガードしていればほとんど食らわない）。ダンク落としをしゃがみガードで空振りさせたら、連続技（しゃがみ弱パンチ→ガトリングアタック）を入れるべし。

●バックジャンプ待ちパターン

キン、クリ、D

開始直後に画面端までさがりジャンプを連発する。相手が近づいてきたら、なるべく引きつけてジャンプ強キックを出す。これがヒットしたら、そのまましゃがみ弱パンチからの連続技につなぐべし。キングのトルネードキック、クリスのハンティングエアを空中ガードできたら、技のスキに反撃しよう。

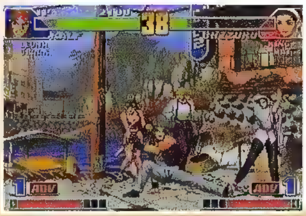
●その他のパターン

ユ、鎮、神、社、シェ、ビ、バ、ハ、タ、柴

ユリ、柴舟…距離を離して、強ラルフキック。近づかれたらしゃがみ強パンチ→強ラルフキックで逃げよう。

チン…立ち弱パンチで、柳燐蓬莱、回転的空突拳を誘うことができる。ガードしたあと柳燐蓬莱は連続技、回転的空突拳は裏拳で反撃しよう。

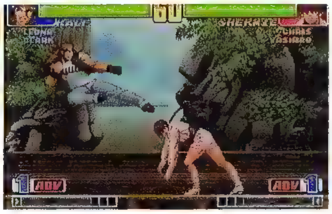
ちづる…近づいてきたら先端を当てるつもりでしゃがみ強キック。天神の理を誘えるので、技のスキにしゃがみ強キックを当てる。あとは起き上がりに同じ行動をくり返せばいいぞ。



こんな感じでしゃがみ強キックを出していくのだ!!

社…しゃがみ弱キックで、スレッジハンマーを誘うことができる。立ちガードしたあと、SABを決めよう。

シェルミー…裏拳の先端が当たるぐらいの距離で、垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りすると、前転を誘うことができるのでSABを決めよう。あとは同じことのくり返し。



クアアァーッ!!前転してこい!!　この間合いが重要!!

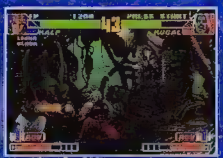
ビリー…跳びこみからの連続技（ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→ガトリングアタック）を狙う。

ハイデルン…ネックローリングを待つ。ガード後、連続技を入れる。

タクマ…近づいてくるのを待ち、先端を当てるように遠距離立ち強キックを出していく。まれに飛燕疾風脚、覇王至高拳を使ってくるので、飛燕疾風脚にはガード後にSAB、覇王至高拳には跳びこみからの連続技を決めよう。

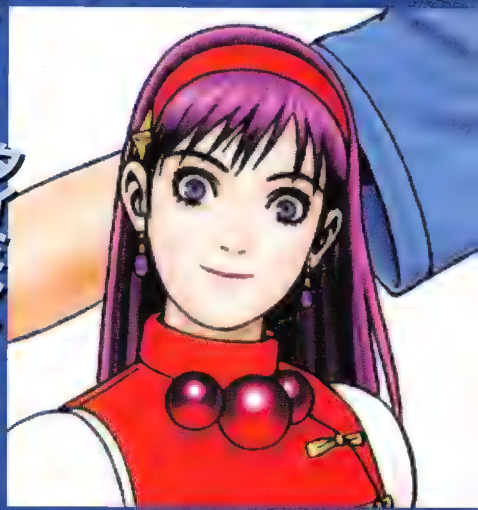
VSオメガルガール

しゃがみガードでオメガルガールが近づいてくるのを待つ。近づいてきたら先端を当てるようにしゃがみ強パンチを出す。たまにしゃがみ弱キックを食らってしまうが、そのあと、しゃがみ強キックか投げにくるので、そのまましゃがみ強パンチを出し続けるべし。



このぐらいの距離を常にキープしたい

おまけ情報 ADV専用の連係を1つ紹介しよう。引きつけてジャンプ空中ふっとばし攻撃をヒットさせ、前方ダッシュでふっとんでいる相手を追いかける。そして前転で相手の裏にまわり、起き上がりにしゃがみ強パンチの終わり際をかぶせる。ヒットすれば、しゃがみ強パンチからしゃがみ強パンチがつながるぞ。はっきりいって使えないけどね。



タイミングをみて確実にダメージを与えていこう

麻宮（あさみや）アテナ

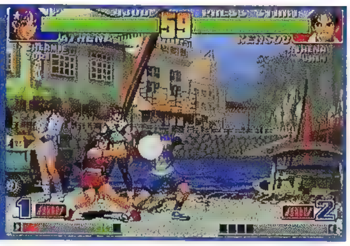
攻略／飲み頃KＩNG

対CPU戦攻略

●スーパーサイキックスルーパターン

アン、東、拳、鎮、舞、チョ、ビ、庵、ブ

相手が近づいてきた、またはスキができる技をガード後に、スーパーサイキックスルーで投げてしまおうというもの。投げちゃったあとはお好きなように技を入れ、また近づいてきたところを投げる。基本はこのくり返し。



投げっ！ またまたケンスウ君もびっくりだ

舞…よく花蝶扇を出してくるので、サイコリフレクターで跳ね返せばほとんど食らってくれる。近づいたら投げを。

ブライアン…ブライアントルネードやハイパータックルをガードして投げ。何もせずに近づいてきたらそのまま投げてしまおう。

●フェニックスアローパターン

紅、大、テ、レ、キン、キム、チャ、社、シェ、クリ、山、マリ、マチ、パ、ハ

強フェニックスアローを当てていくだけでよいものと、弱フェニックスアローで相手の手前にくるようにして技を誘うものの2つのパターンがあるので、キャラ別の補足を見てちょうだい。

テリー…弱フェニックスアローでライジングタックルを誘える。あまり近くに着地してしまうと当たっちゃうから間合いに気をつけてね。

キム…強フェニックスアローをガード後、流星落を出してくるのでそこを反撃。

社…社も弱フェニックスアローで誘っちゃうわけだが、誘う技はアッパーデュエルなので、空振りしたあとすぐに対処していくようにしてね。

山崎…誘う技はサドマゾ。これも当ててしまうと反撃確定なので、間合いが近い場合などは三角跳びで逃げるといいかも。

ハイデルン…やはり技を誘っていくわけだが、相手が出してくる技がキリングブリンガーなので、足下を狙って少し遅めに強フェニックスアローを出していくだけでおっけえ。

それ以外のキャラは食らおうがガードしようが、問答無用で強フェニックスアローのみ出していればなんとかなっちゃうので、ひたすら出し続けようね。

●サイコリフレクターパターン

リョ、ロ、ユ、麻、ち

これはサイコリフレクターで相手の技を誘っていくというもの。ちょっと間合いが狂うだけでもろに技を食らってしまい、気が抜けないのでトイレにいきたい人は早めにいっておこう。

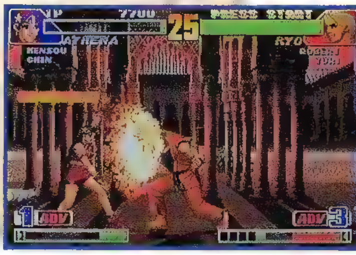
リョウ…中間間合いでサイコリフレクターを出すと、雷神剛で突っこんできて勝手に自爆してくれる。お手軽。

ロバート…相手の起きあがりに目の前でサイコリフレクターを出すと、前転のあと龍牙を出してくるのでそこを攻撃。龍牙を食らわないように早めに出すのがポイント。

ユリ…とにかくしゃがんでガード。するとしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと攻撃してくるので、ガード後すぐにサイコリフレクターを出す。すると跳びこむなり歩いてくるなりして当たってくれるので、このくり返しでおっけえ。

アテナ…起き上がりにサイコリフレクターを重ねてあげるだけ。近づいてきたらスーパーサイキックスルーで投げてしまうのもいい。

ちづる…これも中間間合いでサイコリフレクターを出すだけで、勝手に突っこんできてくれる。動かなくなったらサイコボールアタックを出せばぽこぽこ当たってくれる。



みずから突っこんでくる男。切なさ大爆発

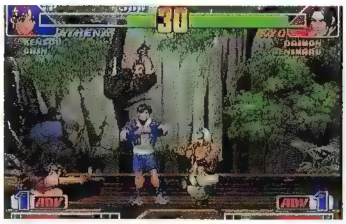
●アテナちゃんらぶらぶパターン

京、ラル、柴、ラキ

とりあえず相手に技が当たるか当たらない程度のところまで近づき、しゃがみ弱パンチや弱キックをぺしぺしと出していると、相手は「アテナちゃんらぶらぶぶ～♡」と思い（勝手な解釈）、跳びこんでくるので、そこを「こないで～（しゃがみ強パンチ）」と返してあげよう。

またいきなり技を出してくることもあるので、あまりしゃがみ攻撃を連打せず、いつでもガードできるようにしておこう。スキのある技をガードしたあとは反撃するのも忘れずに。

京…京はしゃがみ弱キックに鬼焼きを合わせてくるのでしゃがみ弱パンチの方がいいかも。



アテナちゃんらぶらぶぅ～♡こないでぇぇぇ…の図。なんかすごい絵だ

●その他のパターン

クラ、タ、D、真

クラーク…遠距離立ち強パンチを当てていくだけ。跳びこんできたら「こないで～」で返していこう。

タクマ…遠距離立ち強パンチでいける。覇王至高拳をよく出してくるので、跳ね返す準備をしておこうね。

ヘビィ・D!…垂直ジャンプ強キックだけでおしまい。相手にうまく当てていこう。

真吾…クラークと同じでおっけえ。

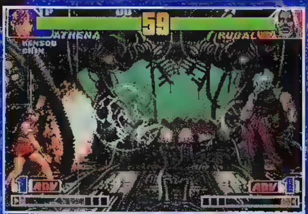
VS オメガルガール

試合開始後、画面端までさがってグラビティスマッシュをサイコリフレクターで跳ね返す。近づいてきたら三角跳びで逃げ、ダークジェノサイドを誘い攻撃。そしてまた画面端までさがる。このくり返しになる。

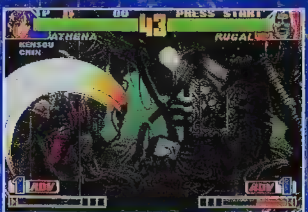
ここで注意しなくてはいけないのが、よく引きつけておかないと、相手はこちらのジャンプに合わせて後ろにさがってしまうので、後ろにまわりこめなくなること。またジャンプの軌道が低いとダークジェノサイドのえじきになってしまう。

グラビティスマッシュは毎回飛ばしてくるタイミングが違うので、よくみて確実に跳ね返していくようにしよう。

アテナはとにかく与えるダメージが少ないので、なるべく攻撃を受けないように気をつけながら、チクチク攻めるようにしてね。



とにかく跳ね返す。 気合いと根性だ



誘われちゃったルガール。待ち合わせは駅前7時ね♡

おまけ情報

今日はみんなの大好きなフェニックスボム（以下しり）について語っちゃいます。もうお気づきの方もいるかと思いますが、このしり、実は打点を低めに当てると、跳ね返らずにその場で着地してしまうという、なかなかナイスなことになります。さらにEXなら前ステップからもしりが出るので、空中からもしり、地上でもしりという、しり、しり、しりの大行進ができちゃうわけです。地上しり連打はたまに空振りで前ステップ→投げといった戦い方もできちゃいます。

龍連打パターンはどんなキャラに対しても有効!!

椎拳崇（しいけんすう）

攻略／ハンター改



対CPU戦攻略

●足パターン

紅、アン、ロ、ユ、クラ、麻、キン、山、庵、バ

ひたすら遠距離立ち強キックを出し続けるパターン。

遠距離立ち強キックはなるべく画面端までさがってから出すようにしよう。

ただ注意する点は、遠距離立ち強キックを出す時はギリギリ届く間合いで、必ずレバーを前か後ろに入れながら出すということ。レバーを入れておけば前転でキックを抜けられた時に、投げ、もしくは投げ抜けになるからだ。

キングは、必ず当たる間合いで出すこと。少しでも届かない間合いで遠距離強キックを出すと、スライディングキックを出してくる。いくら判定が強い遠距離立ち強キックでも、スライディングには負けてしまう。気をつけよう。

他のキャラは、近寄ってきたらタイミングよく遠距離立ち強キックを出しているだけでOK。



ただ蹴ってるだけで勝てるキャラもいるぞ

●足と球パターン

大、東、ラル、拳、神、チャ、社、シェ、クリ、マリ、マチ、ハ、タ、柴、D、ラキ

相手に寄り、しゃがみ強キックキャンセル弱超球弾をやり続けるパターン。

しゃがみ強キックキャンセルは、当たった時でもガードされた時でもしておこう。もし、しゃがみ強キックを届かない間合いで出してしまった場合は、空振りキャンセルして超球弾を出そう。

相手によって、しゃがみ強キックに当たるか、超球弾に当たるかは変わってくる。が、どちらが当たっても問題ないので、パターンをどんどん続けていこう。

時々、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねておくと、当たり続けることがある。その時はしゃがみ強キックを当て続けて倒そう。

ジョーはしゃがみ強キックのあとの超球弾に反応して、ジャンプで抜けてくる時があるので、龍連牙・天龍で落とそう。

クリスは、しゃがみ強キックに当たり続けることがよくあるぞ。当たらなかったら、いつも通りキャンセル超球弾を出そう。

ヘビィ・D!は弱超球弾を撃ってるだけで勝てる時がある。

ラッキーは、しゃがみ強キックにキャンセルして出した超球弾に対して、ラッキービジョンで抜けてくる。抜けてきたあとは、Cボタンの投げをしてくる（Dボタンの投げはほとんどこない）ので、前後どちらか＋強攻撃を入力しておいて超球弾のあとは投げ抜けをしておこう。たまにこちらが投げることがあるぞ。

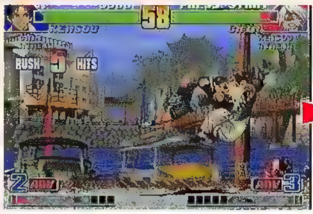
●連打パターン

京、テ、レ、鎮、舞、キム、チョ、ビ、ブ

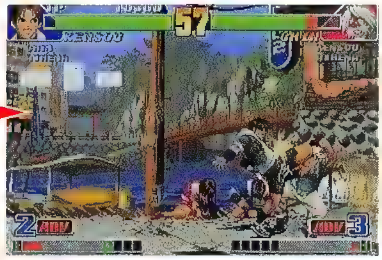
「龍連打を決めたあと、浮いた相手にジャンプ強攻撃を当てて、着地に攻撃を重ねると当たる」というCPUの習性を利用したパターン。

龍連打で浮いたあとは中ジャンプ強パンチで追い打ちして、着地には発生が早く、攻撃判定が出ている時間が長い近距離立ち強キックがおすすめ。また画面端なら、龍連打後の追い打ちを近距離立ち強キックに代えるのもいい。着地後の強キックが当たったらキャンセル龍連打を出して、循環を完成させよう。

龍連打はなるべく強で出して、ちゃんと連打するようにしよう。連打しないと間合いが離れてしまうぞ。



龍連打の後、中ジャンプ強パンチで追い打ちしたら…



着地で強キックを出そう。このあと龍連打を出せば循環の完成

京、テリー、舞、キム、チョイは、画面端で空中ガードしながら待っていると、それぞれ、百式・鬼焼き、ライジングタックル、飛翔龍炎陣、空砂塵（or強飛燕斬）、竜巻疾風斬を誘うことができるので、空中ガードのあとに近距離強キックキャンセル龍連打を入れて、パターンに持ちこもう。

レオナ、ビリーはXキャリバー、強襲飛翔棍を待とう。Xキャリバーはガード後、ダッシュしてから龍連打を、強襲飛翔棍は出したのを見たあと、ダッシュで下をくぐって、ビリーの着地後、背後から近距離立ち強キックキャンセル龍連打を入れよう。

チン、ブライアンは、画面端で待って、弱柳燐蓬莱、ブライアントルネード or ハイパータックルをガードしたあとに龍連打を入れよう。

龍連打パターンはすべてのキャラに対して使うことができるので、スキあらば他のキャラにも使っていこう。

●その他のパターン

真

真吾は暴れているので、技を出しているところに龍連牙・地龍を出しているだけでOK。どんどん当たってくれるぞ。ガードされると百式・鬼焼き未完成で反撃を食らってしまう。注意しよう。

VS オメガルガール

ルガールに対して使うパターンは、はじめから画面端までいって、しゃがみ強パンチを連打。するとルガールは、しゃがみ強パンチに反応して、後転を連続して出し、画面端までさがる。そして、さらにしゃがみ強パンチを連打していると、バニシングラッシュか、ゲージがたまってたらギガンテックプレッシャーを誘うことができる。

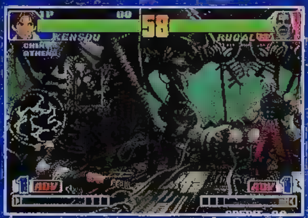
バニシングラッシュがきた場合、連打しているしゃがみ強パンチに当たってくれる。当たったら、またしゃがみ強パンチを連打して画面端に追い払おう。

ギガンテックプレッシャーがきた場合、連打を止めてガードしてから龍連打パターンに持ちこもう。

タイミングが悪いとどちらとも当たってしまうが、もし当たっても、起き上がりに龍連打を出せば龍連打パターンに持ちこめる時があるぞ。

時々、しゃがみ強パンチに反応してグラビティスマッシュ（地上）を撃ってくるが、ためて撃ってきた場合は近寄ってしゃがみ強キックをギリギリ当たる間合いで出すと一方的に勝てるぞ。

ためずに出してきた場合は、タイミングを合わせてしゃがみ強キックを出すと、かわすことができる。ただし、弾のスピードがゆっくりなので、タイミングがシビア。引きつけて出そう。



グラビティスマッシュもこの通り。タイミングはシビアだけどね

おまけ情報

対人戦でよく相打ちになってしまう仙氣発勁。しかしダッシュから出せばそれも少なくなるはず。ダッシュから出す時のコマンドは、↓↘→→↓↘→パンチ。仙氣発勁関係の情報をもう一つ。去年同様、MAX版の仙氣発勁のあと受け身を取ることは可能。受け身を取ったあとは、通常技がヒットした時の効果音がなくなり、相手はこちらが攻撃してなくてもガードポーズを取るぞ。



望月酔などでスキを見せ相手を誘ってそこを反撃

ちんげんさい
鎮元斎

攻略／ハンター改

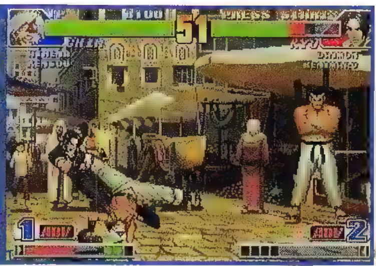
対CPU戦攻略

●寝キックパターン

京、アン、ユ、レ、ラル、クラ、拳、鎮、神、キム、チャ、チョ、シェ、ビ、マチ、バ、タ、ラキ、真

望月酔を出し、相手の出方を見て鯉魚反蹦（以下、寝キック）で反撃するパターン。

このパターンを使って倒すキャラの大半は、望月酔に反応してジャンプしてくるのでそこを落とそう。



寝キックの判定は終り際のこんなところにも。早めに出してOK♡

望月酔で寝る時に注意しなければいけないのが、必ず相手と離れてから寝ること。そうしないと寝た瞬間に投げ技を食らうことがあるぞ（次の寝パンチパターンも同様）。

寝キックの判定はそれほど強くないので、早めに出すようにしよう。

ユリは、雷煌拳を使ってくることがあるので、雷煌拳の下を強回転的空突拳でくぐって間合いを離したあと、また寝に入ろう。

クラーク、タクマはたまに、ダッシュ投げをしてくるので注意しよう。

キムは半月斬がくるので、かなり早めに寝キックを出すようにしよう。

ビリーとラッキーには寝たあと、自分から寄っていって から寝キックを出すようにしよう。ビリーは三節棍中段打ちを、ラッキーはサイクロンブレイクか立ち強キックを空振りするぞ。

ちづるは寝たあと寄っていき、寝キックをギリギリ当たる間合いで出すと、天神の理を出そうとして食らってくれる。寝キックをガードされたら強頂門の一針を出してくるので、これに寝キックを当てよう。

●寝パンチパターン

麻、舞、ハ

望月酔で寝たあと、遠くで技を出している相手に、望月酔から直接出す強回転的空突拳（以下、寝パンチ）で攻撃するパターン。

このパターンは、相手の飛び道具の下をくぐることが多いので、タイミングを覚えなければいけない。

アテナは寝たあとちょっと待つと、サイコリフレクターを出すので、リフレクターの終り際に寝パンチを当てよう。たまにジャンプしてくるのでそこは寝キックで落とそう。

舞とハイデルンに対して寝ると、飛び道具を撃つか、近寄ってくる。飛び道具を撃ってきたら寝パンチでくぐって反撃、近寄ってきたら寝キックで反撃しよう。

寝パンチでくぐって反撃するタイミングだが、舞は花蝶扇を撃ったあとにもう一発撃つ時があるのでそこを狙おう。時々くる水鳥の舞も全部くぐれるが、あまり早く出してしまうと当たってしまうので注意。

ハイデルンは寝るとそれに反応して少し後ろに歩き、そのあとクロスカッターを撃ってくるので、そこを寝パンチでくぐろう。

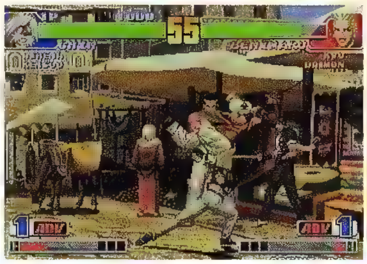
●にせ気絶パターン

紅、大、クリ

酔管巻翁で相手の技を誘って反撃するパターン。

基本的に使うのは弱の方。しかし、弱は時間が短いので出す時は注意しよう。

酔管巻翁で技を誘ったあとは、蝶襲鯪魚を使おう。間合いに合わせて強弱使い分けよう。



にせ気絶で技を誘って『ぴよ～ん』と、飛びかかろう

紅丸はフライングドリルからしゃがみ強キックの連係を誘うことができる。

大門は走ってきてから投げにくるか、切り株返しのどちらかを誘うことができるので、そこに蝶襲鯪魚。必ず、酔管巻翁は弱で出すこと。

クリスはディレクションチェンジを使ってくるので、早めに蝶襲鯪魚を出そう。

●頭パターン

テ、東、リ、ロ、キン、社、山、マリ、庵、柴、D、ブ

相手が近寄ってくるのを待って、しゃがみ強パンチキャンセル弱瓢箪撃を入れるパターン。

しゃがみ強パンチは対空技になるうえ、判定が強く、キャンセルもきき、攻撃判定がしばらく残っているので使いやすい。しゃがみ強パンチを対空で使ったあとも弱瓢箪撃を出そう。

キングはにせ気絶パターンでも倒すことができる（弱酔管巻翁を出すとスライディングを出してくるので、そこに↓+A）。

ブライアンは、画面端で待ち続けて、立ち強パンチキャンセル強柳燐蓬莱だけでも倒せる。

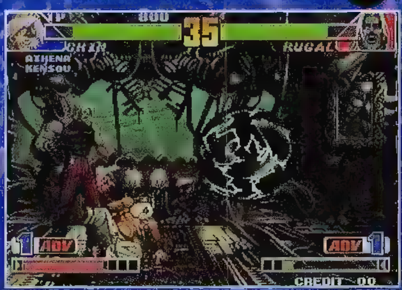


一部のCPUは炎に当たりにきてくれるぞ。とりあえず出そう

VSオメガルガール

C[illegible]ルガールには前に書[illegible]ンが使える。寝ると[illegible]ールはグラビティスマッシュ（地上）を出してくるので、弾を飛ばした瞬間に寝パンチを出しているだけで勝てる。

注意して欲しいのが、あまり早く寝パンチを出してしまうとグラビティスマッシュがカウンターで2ヒットしてしまうことと、近くで寝ないこと。近くで寝ると、しゃがみ強キックを食らってしまうぞ。



ルガールの飛び道具の下をくぐって殴るだけで勝てる。楽勝

おまけ情報

くだらない連続技を紹介。強攻撃→遠距離弱パンチ。密着した状態から強攻撃キャンセル酔管巻翁をすぐにＡＢＣＤでキャンセルするだけ。酔管巻翁をＡＢＣＤでキャンセルすると弱パンチが出るのを利用した連続技。ランダムで弱パンチではなく強パンチが出ることもある。このランダム強パンチを利用して、近距離強パンチ→遠距離強パンチ→弱瓢箪撃という連続技も。でも、ランダムだしダメージも低いので、よいこのみんなは柳燐蓬莱につなげようね



神楽ちづる

（かぐら）

攻略／修羅騎士　鷹

今回も三籟の布陣と強パンチ！ 淙淙でゴリ押しするもよし

対CPU戦攻略

●これが見切れて？ あ〜、見切れないのね!! パターン

連続技以外で適当に三籟の布陣を出していくパターン。CPUは大抵がしゃがみガードをしているので、急いで近づいて中段であるジャンプ攻撃を出せば勝手に食らってくれる。間合いが合っていれば、三籟の布陣も同時にヒットし、さらなる追撃が可能なのだ。三籟の布陣を出せる状態なら、バンバン放出していくといいだろう。

●基本戦法其ノ壱：淙淙でゴリ押しパターン

アン、ロ、ユ、レ、麻、拳、鎮、神、チョ、社、クリ

基本的に開幕と同時に除活淙淙を連発で出し、しゃがみ強パンチが届く位置ならしゃがみ強パンチ→キャンセル淙淙に切りかえていく。とにもかくにもゴリ押しなのだ！



単発での淙淙としゃがみ強パンチ→キャンセル淙淙で楽勝！

対ユリ。淙淙を前転で回避してくることがあるのだが、このあと高確率でちょうアッパーを出してくるので、スキに連続技を決めよう。

対ちづる。ゴリ押しがきかないのでこのキャラに対しては、先端が当たるように淙淙を出していく。ヒットしたら間合いをあけて再び先端が当たるようにして淙淙を出していこう（くり返し）。

対チョイ。淙淙を単発で出していくと、飛翔脚でつぶしにくることがあるので、近寄ってくるのを待ち、しゃがみ強パンチキャンセルからパターンを開始しよう。

対社。しゃがみ強パンチをアッパーデュエルで返されることがあるんだけど、必要経費と思って我慢しようね。

●基本戦法其ノ弐：しゃがみ強パンチパターン

京、紅、大、チャ、シェ、マリ、タ、真

画面端まで後退して、近寄ってきたところに先端が当たるようしゃがみ強パンチを出していくパターン。相手が食らってくれることもあるし、ガードされても全然平気なので、このあとはキャンセル錚錚→神速の祝詞（B）へつないでいくといいのね。

対紅丸。しゃがみ強パンチがヒットすると、前転をしてくることが多いので、再びしゃがみ強パンチを当てていけばOK。要はキャンセル錚錚につないでいかないってこと。

対大門。しゃがみ強パンチを超受け身で抜けてくることがあるので注意。対処法は、スキに垂直小ジャンプやその場から連続技を狙っていけばいいのだ。

対シェルミー。しゃがみ強パンチを連打してるだけでも勝てるっす。いやマジで…。

対マリー。基本戦法其ノ壱でも一応勝てるぞ。

対タクマ。このキャラにはスキの小さい遠距離立ち強パンチに切りかえて、強飛燕疾風脚を誘ってみるのも手。ガード後、スキに連続技を決めることができるぞ。また、単発で覇王至高拳を出してくることがあるのだが、距離に応じて通常or大ジャンプから連続技を決めることができる。淙淙で抜けつつヒットさせることも可能だよ。

対真吾。前転や真吾キック（めりこんだ時）のスキに投げや連続技を決めれるのだ。

●基本戦法其ノ参：誘いパターン

テ、東、リ、ラル、山、バ、ブ

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介していくのね。

テリー…①近寄ってきたら、しゃがみ弱キック連射、②前転〜ライジングタックル、跳びこみ、③前者はガード後、スキに連続技。後者はそのまましゃがみ弱キック連射でOK。

ジョー、山崎…①先端が当たるように淙淙、②前転、③スキに投げor連続技。

リョウ…①遠距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみor猛虎雷神刹、③強天神の理。

ラルフ、バイス…①遠めで遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③ラルフ→強天神の理。バイス→しゃがみ強パンチ。

ブライアン…①中間距離でしゃがみ弱キック、②強ハイパータックルor強ブライアントルネード、③ガードしたあとに連続技。

●基本戦法其ノ四：待って反撃しましょうパターン

舞、キム、ビ、庵、マチ、八、柴、ラキ

画面端でガードをかため、相手の技をガードしたあとに反撃していくパターン。近寄られ過ぎた場合は立ち強パンチなどで追い払い、前転してきた場合は投げや連続技で対処しよう。では、待つ技を紹介していこう。

舞…ジャンプ強キック。ガード後すぐに技（しゃがみ強パンチなど）を出せば、なぜか食らってくれるのだ。

キム…流星落、半月斬。また、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱パンチ→キャンセルねりチャギを出してくることがあるのだが、しゃがみ弱パンチ後に割りこむことができるのだ。

ビリー…強襲飛翔棍、ジャンプ攻撃。

庵…琴月 陰、葵花（3段目）、八稚女。

マチュア…サクラリッジ、エボニーティアーズ。

ハイデルン…ネックローリング。

柴舟…ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル闇払い。闇払いのスキに反撃。

何もしなくなったら、ラウンド開始時くらいの間合いまで近づいて、小技で牽制すべし。

ラッキー…ダンク落とし。反撃してダウンを奪ったあとは、起き上がりに神速の祝詞を重ねれば勝手に食らってくれる。再び重ねていこう。

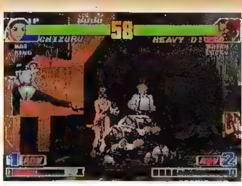
●その他のパターン

クラ、キン、D

対クラーク。しゃがみ弱パンチを連打してるだけでOK。

対キング。画面端でバックジャンプをくり返し、トルネードキックを空中ガードしたあとに反撃しよう。

対ヘビィ・D！。画面端まで後退し、相手がタイム表示の真下付近まで近寄ってきたら、バック小ジャンプ強キック（昇り）を出してみよう。前転を誘えたら、スキに連続技を決めるようにしよう。



対・ヘビィD！。バック小ジャンプ強キック（昇り）で前転を誘おう

VS オメガルガール

[illegible]2[illegible]パターンがあ[illegible]ので紹介[illegible]。

①ちづる待ち[illegible]ものでは、中間距離で乙式 頂門の一針（A）を放つといったものがある。このあと[illegible]ルガールは前転をしてくることが多いのでスキに投げを決めればいい。

②対ヘビィ・D！とよく似たパターン。画面端まで後退し、相手がタイム表示の真下付近まで近寄ってきたら、バック小ジャンプ強キック（昇り）を出す。すると、跳びこみと前転を誘うことができる。跳びこみに対しては、しゃがみ強パンチor強天神の理で迎撃し、前転に対してはスキに連続技を決めていこう。

①が失敗して、画面端へ追いこまれた時にも有効なので覚えておくといいのだ。



乙式 頂門の一針（A）で前転を誘える。投げで反撃しよう

おまけ情報

先月号（対人戦攻略）ではしゃがみ強キックから空振りキャンセルで淙淙を出そうと書きましたが、実はしゃがみ強パンチから空振りキャンセルで出すのも有効だぞ。理由はジャンプ防止も兼ねているから。出す位置は、しゃがみ強パンチが当たるか否かくらいの距離がいいでしょう。ちなみにキャンセルと空振りキャンセルのタイミングは微妙に違うので連打で出すのがいいかもしんない。ぶっ！



不知火　舞

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦攻略

ムササビの舞は頭部狙いでいこう!

●誘いパターン

大、リ、ロ、レ、ラル、クラ、麻、鎮、社、シェ、山、バ、タ、ブ

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介するぞ。

大門…①中間距離で垂直小ジャンプ強キック（昇り）、②雲つかみ投げ、超受け身、③雲つかみ投げ→前進して連続技。超受け身→スキに連続技。

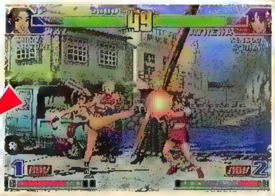
リョウ…①遠距離でしゃがみ弱キック、②猛虎雷神剎、③跳びこみ、③強飛翔龍炎陣。

ロバート…①遠距離でしゃがみ弱キック、②強飛燕旋風脚、③しゃがんで回避したあとに連続技。

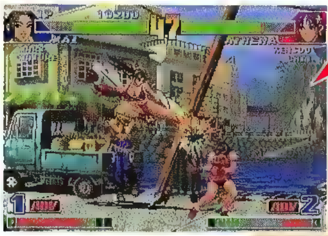
レオナ…①適当に遠距離立ち弱キックを振る、②Xキャリバー、アイスラッシャー、③スキに連続技。

ラルフ、クラーク、バイス…①ギリギリ当たらない位置で遠距離立ち弱キック、②跳びこみ、③強飛翔龍炎陣。

アテナ…①ギリギリ当たらない位置で遠距離立ち弱キック、②弱or強サイコリフレクター、③スキに小or中ジャンプから連続技。



強敵のアテナちん。遠立ち弱Kで、リフレクターを誘えることがある



スキにジャンプ攻撃からの連続技を決めていこう

チン…①紅鶴の舞をガードさせる、②柳燐蓬莱、③ガードしたあと連続技。

社…①画面端で待ち、近寄ってきたらしゃがみ弱キック、②スレッジハンマー（中段）、③ガードしたあとに連続技。

シェルミー…①中間距離で垂直小ジャンプふっとばし攻撃（昇り）、②前転、③スキに連続技。

山崎…①強ムササビの舞（地上）で手前に落ちる、②サドマゾ、③投げ。また、前転で回避してくることもあるが、投げを決めることができるので問題はないのだ。

タクマ…①立ちAの先端を当てる、②飛燕疾風脚、覇王至高拳、③飛燕疾風脚→ガード後連続技。覇王至高拳→大ジャンプからの連続技。

ブライアン…①しゃがみ弱キック、②ハイパータックル、ブライアントルネード、③ガードしたあとに連続技。

●待ちパターン

アン、東、ユ、拳、舞、キム、チャ、マリ、庵、マチ、ハ、ラキ、真

画面端でガードをかためて、特定の技をガードしたあとに反撃（しゃがみ強パンチ）していくのが基本。近寄られすぎた場合は、立ち弱パンチで追い払うといいのだ。また、共通で前転をしてくることもあるので、投げやしゃがみ強パンチからの連続技で対処していくべし。では、①待つ行動と②対処法を紹介するぞ。

アンディ…①空破弾、斬影拳、飛翔拳、②空破弾→しゃがみ強パンチから連続技。斬影拳、飛翔拳→少し前進してしゃがみ強パンチから連続技。

ジョー、チャン…①歩いて近寄ってくる、②しゃがみ強パンチ、龍炎舞。チャンにはキャンセル黒燕の舞でもいい。このあとひたすら黒燕の舞を出し続けるだけでも勝てるぞ。

ユリ…①雷煌拳、ちょうナックル、ちょう回し蹴り～超アッパー、②ガード後連続技。

ケンスウ…①龍連牙・地龍、②3段目が空振りしたところに連続技。

舞…①ジャンプ強キック、②着地に連続技。

キム…①流星落、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱パンチ→キャンセルねりチャギ、②前者はスキにしゃがみ強パンチ。後者はねりチャギが出る前にしゃがみ強パンチで割りこむ。

マリー…①ストレートスライサー、スピンフォール、②スキに連続技。

庵…①琴月　陰、強葵花、八稚女、②スキに連続技。

マチュア…①サクラリッジ、メタルマサカー、デスペアー、②スキに連続技。

ハイデルン…①ネックローリング、②着地に合わせてジャンプ攻撃から連続技。

ラッキー…①ダンク落とし、②スキに連続技。

真吾…①前転、②連続技。



対ラッキー。コレがダンク落とし。スキに連続技を決めていきたい

●ムササビの舞パターン

テ、神、柴

強ムササビの舞（空中版）を出していくパターン。ヒットしていたら、相手の起き上がりに合わせて再び強ムササビの舞を出していこう。

テリーは、ライジングタックルで反撃してくるが、頭部を狙っていけばOKだ。相打ちになるけど体力勝ちできるぞ。

柴舟は、闇払いを撃ってくることがあるので、やはり頭部を狙うといい。ダウンを奪ったあとは、相手の起き上がりに紅鶴の舞を重ねると食らってくれるのだ。以降も紅鶴の舞!

●画面端でバックジャンプ強キックパターン

チョ、クリ、D

名の通りのパターン。連続技を狙えるよう、打点は高すぎないように注意。チョイに限っては、竜巻疾風斬をつぶすように攻撃を出していくといい。

●その他のパターン

京、紅、キン、ビ

対京。強龍炎舞を適当に出していくといい。ヒットしたら、間合いをつめて極力画面端へ追いこもう。端へ持っていったら、強龍炎舞をひたすら出し続けていれば勝利をおさめることができる。

対紅丸。強龍炎舞の先端を当てるように出していけば、食らってくれることがある。ジャンプで回避されたあとは、大体フライングドリル→しゃがみ強キックという連係を組んでくるので、フライングドリルをガードしたあとは、すぐに小ジャンプで跳びこんで連続技を狙っていこう。

対キング。バックジャンプをくり返し、トルネードキックを空中ガードしたら反撃。

対ビリー。ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけでOK。

VS オメガルガール

開始[illegible]～比較的近い間合いでは、[illegible]チを振って[illegible]ライスマッシュ（[illegible]飛び道具）を誘おう。飛び道具に対しては紅鶴の舞が有効で、抜けつつヒットさせることができるのだ。

また、ダークジェノサイドをその場or前転から出してくることもある。前者はほとんど空振りするので、スキに紅鶴の舞を決めていくといい。後者もガードしたあとに紅鶴の舞で反撃することができるのだ。

相手がゲージを所有している時は、バックステップから大輪風車落としを出し続けてみるといい。そのうち、超必殺技であるギガンテックプレッシャーやルガールエクスキュージョンを出してくるのだ。双方ともガードしたor空振りしたあとのスキに、連続技を決めることができるぞ。



遠距離立ち弱パンチで、飛び道具やジェノサイドを誘うことができるのだ

おまけ情報

大きめのキャラ（大門、社など）には、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強キック→キャンセル鳳凰の舞（MAX版）→弱飛翔龍炎陣が決まる。ポイントは近距離立ち強キック。ヒットさせると、食らいモーションがのけ反るような状態（キャラと位置によっては近距離立ち強パンチでも可）になり、普段はつながらないMAX版鳳凰の舞にいけるのだ。また、さらに大きいキャラ（チャン、山崎、ブライアンなど）には、弱花蝶扇（端近くから）→大ジャンプ大輪風車風車落としから前述の連続技がつながるぞ。



中段、下段をふり分けて確実に相手に当てていこう

キング

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦攻略

●立ち強キックパターン
テ、アン、東、クラ、麻、山、バ

遠距離立ち強キックの先端を当てるパターン。前転でかわされることもあるが、その場合はレバーを前に入れつつCボタンを連打しよう。うまくいけば投げが決まるし、もし逆に相手に投げられてしまっても、アドヴァンストなら投げはずしができるぞ。

テリーとアテナは、ギリギリ届かない距離で遠距離立ち強キックを出すと、ジャンプしてくることがある。その場合はしゃがみ強パンチで落としてしまおう。

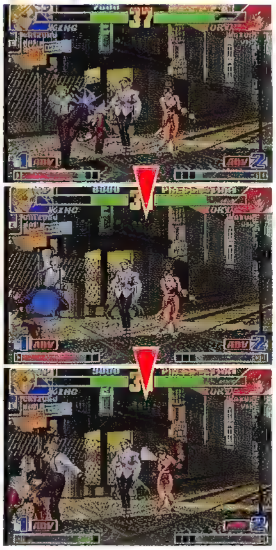
●後ろジャンプパターン
レ、拳、キン、チョ、クリ、マリ、タ、D

画面端で後ろジャンプするパターン。CPUの技を空中ガードする場合と、ジャンプ攻撃で技をつぶす場合がある。

レオナ、チョイ、クリス、マリー、タクマは、後ろジャンプ強キック。チョイは竜巻疾風斬を空振りすることがあるので、着地のスキの連続技を決めていこう。マリーは、ジャンプ攻撃の打点を低くするべし。タクマは、ジャンプ強キックが届かない位置にいるときは強キックを出さず、タクマの必殺技を空中ガードしよう。まれに覇王至高拳を出してくることもあるので、ジャンプで跳び越えて連続技を決めるべし。

ヘビィ・D!は後ろジャンプ強パンチ。近い間合いでヒットした場合は連続技に。

キングとケンスウは後ろジャンプ空中ガード。キングはトルネードキックを、ケンスウは龍顎砕や龍連牙・天龍をガードしたあとに反撃すべし。



まず、フックバスターで相手を画面端にセットしましょう

続いて、ジャンプ強キックを加えます。ガードされても大丈夫

立ち弱キックを加えてシェイク！ あとはくり返しです

●待ち＋ローキックパターン
ユ、舞、庵、マチ、ハ、ラキ、真

CPUのスキの大きな技を待ち、反撃をするもの。

このとき、相手を画面端でダウンさせれば、起き上がりにジャンプ強キックで跳びこみ、着地と同時に近距離立ち弱キック→キャンセル強トルネードキックを当てるというパターンに持ちこめる。CPUはジャンプ攻撃をガードしたあと、次の近距離立ち弱キックを必ず食らってくれるぞ。トルネードキックでダウンを奪ったあとは、再び起き上がりに跳びこみくり返す。

画面端に追いこむには、画面端で待ち、反撃にDボタン投げを使って位置を入れ替えるのが最も簡単だぞ。

ユリは雷煌拳、ユリちょうナックルに反撃する。画面端で待とう。こちらが体力的にリードすると、小技を出したあと投げにくるので、立ち強パンチなどで追い払おう。

舞は、跳びこみをしゃがみ強パンチで落とすか、ガード後少し前進して投げる。前転してきた時も投げ。黒燕の舞は中段技なので、立ちガードで防ごう。

マチュアはデスペアーかサクラリッジ。メタルマサカーも反撃できるが、先端をガードした場合は反撃を狙わないほうが無難。

庵は前転か琴月 陰、真吾も前転が狙い目だ。

ハイデルンはネックローリングのスキに連続技。

ラッキーは画面端で待ち、ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチで落とす。キャンセルで弱ベノムストライクを出すと、着地地点に重なってヒットするぞ。ダンク落としには着地のスキにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱ベノムストライクを入れよう。

●その他のパターン
京、紅、大、リ、ロ、ラル、鎮、神、キム、チャ、社、シェ、ビ、柴、ブ

京、紅丸、ちづるはスライディングキック。1度当てたら後ろステップや後転で間合いを離してからもう1度。

大門は、垂直小ジャンプから上昇中に空中ふっとばし攻撃を出す（先端が当たるように）。すると、雲つかみ投げを誘えるが、一方的につぶすことができる。前転を誘えることもあるが、その場合は投げや連続技が入るぞ。

リョウ、ラルフはしゃがみ弱パンチで跳びこみを誘い、弱トルネードキックで落とす。

ロバート、チン、ビリーはふっとばし攻撃→キャンセル強ベノムストライク。ふっとばし攻撃の先端を当てるのがポイントだ。

チャンは目の前まで近づいてくるのを待ち、しゃがみ強パンチ→キャンセル強ベノムストライク。キムも同じパターンだが、画面端までさがるとやりやすいぞ。跳びこみもしゃがみ強パンチで落とそう。

社とブライアンはしゃがみ弱キックで必殺技を誘う。社はスレッジハンマー。立ちガードで防いでから反撃しよう。ブライアンは2種の突進技を出してくるが、いずれもガードしたあと反撃できる。反撃にはD投げを使い、ローキックパターンに持ちこもう。

シェルミーは2キャラぐらい離れた間合いで垂直小ジャンプし、上昇中に空中ふっとばし攻撃を出そう。すると前転を誘えるぞ。前転のスキにD投げを入れるべし。

柴舟は画面の端と端まで離れてダブルストライク。



反応して技を出してくるが、つぶすことができるのだ

VS オメガルガール

画面端でオメガルガールが近づいてくるのを待ち、そして、遠距離立ち強キックが届く間合いになったら、先端を当てるように立ち強キックを出すと、よく食らってくれるぞ。これより近い間合いでは技を出してもダークジェノサイドでつぶされてしまうので、手を出さずにガードに徹するべし。

中～遠距離でよく出してくる飛び道具（バリア）は、スライディングキックで下をくぐって攻撃することができる。ただし、スライディングキックが空振りしてしまうと危険なので、届く間合いでのみ出すように。



ルガールの目の前に置いておくような感じで出すと良好



スライディングの移動距離は意外と短いので注意しよう

おまけ情報 サイレントフラッシュが相手の地上技（ダウン技は除く）と相打ちになった場合、キングの食らい硬直は普通だが、相手はサイレントフラッシュ特有のよろけ状態になるため、キングが先に動けるようになる。すかさず近距離立ち強キックなどを出せば連続技になるぞ。



キム・カッファン

攻略／DSP－たろりん

相手を見てうまくパターンを使い分け、駆け引きを楽しもう

対CPU戦攻略

●待ち・誘いパターン

テ、リ、ロ、ユ、ラル、鎮、舞、社、マリ、庵、マチ、ハ、柴、ラキ、ブ、真

このパターンは、いくつかバリエーションがある。

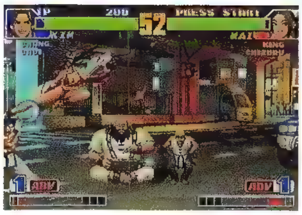
まず、ガードをかためてスキの大きな技や前転を待ち、ガードしてから反撃するもの。

ユリは雷煌拳、ユリちょうナックル。ユリちょうナックルはしゃがんでいれば空振りするぞ。

舞は、跳んできたら飛燕斬で落としたいが、小ジャンプで跳びこまれた時は反応するのがキツい。その場合はガードしたあと近距離立ち強パンチからの連続技を狙おう。前転してきたら投げる。

庵は前転と琴月 陰が狙い目。前転には投げか連続技を。しゃがみ弱キックは当たらないので、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強三連撃か、しゃがみ弱パンチ→キャンセル空砂塵を使おう。

マチュアは、デスペアーには連続技、サクラリッジには投げ、メタルマサカーにはしゃがみ強キックを入れる。



小ジャンプで跳ばれた時はガードしてから投げか大Pです



デスダンクの時もありますが、それも流星落でくぐれます

ハイデルンはネックローリングをガードして連続技。

ラッキーは、跳んできたら弱飛燕斬で落とす。デスバウンドをガードしたら、そのあと高確率でラッキーキックを出してくる（空振り）ので、流星落を決めよう。

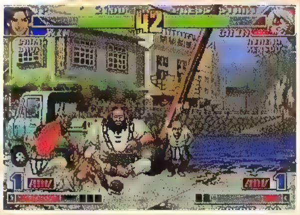
真吾は前転に的を絞り、スキに連続技を決めよう。

次に、牽制技でCPUの行動を誘って反撃するもの。

テリー、マリー、柴舟はしゃがみ弱キックで跳びこみを誘い、弱飛燕斬。リョウとラルフも同じように、しゃがみ弱パンチで跳びこみを誘う。間合いが近すぎると跳びこんでこなくなるので、近づかれてしまったら後ろステップなどで間合いを離そう。

ロバートはしゃがみ弱キックで飛燕旋風脚を誘う。跳びこまれたら飛燕斬で返すか、攻撃をガードしたあと前に歩いて投げを狙おう。

チンは遠くでしゃがみ弱キックを出すと柳燐蓬莱か回転的空突拳を誘える。いずれも弱飛燕斬で返すか、ガードしたあとにしゃがみ強キックなどで反撃しよう。



この技をガードしたらしゃがみ強キックで反撃しましょう

社はしゃがみ弱キックでスレッジハンマーを誘い、立ちガードしてから反撃。

ブライアンはブライアントルネードかハイパータックルを誘って反撃すべし。

●流星落パターン

京、神、ビ

流星落を当てるパターン。一度ヒットさせたら、起き上がりにまた流星落を重ねていこう。



起き上がりに重ねるとよく食らってくれます。足元がお留守ですよ

京とちづるは、後ろに歩きながらためを作り、相手が歩いて近づいてきたら流星落。

ビリーは、最初はしゃがんでガードをかためて待ち、跳びこみや強襲飛翔棍を弱飛燕斬で落としてから起き上がりに流星落を重ねよう。

●後ろジャンプパターン

紅、東、レ、拳、キン、チョ、タ、D

画面端までさがって後ろジャンプするパターン。

ジョー、レオナ、チョイ、タクマ、ヘビィ・D!は、画面端で後ろジャンプ強キックを出す。ジョーは打点を高めにしよう。チョイは竜巻疾風斬を空振りすることがあるので、着地のスキの連続技を入れられる。タクマは覇王至高拳を出すことがあるので、ジャンプで跳び越えて連続技を入れよう。ヘビィ・D!は、近くでジャンプ強キックが当たったら地上技につないで連続技を狙おう。

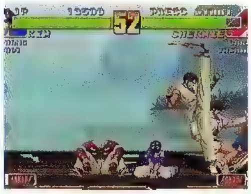
ケンスウとキングは必殺技を空中ガードしよう。すると、相手よりも先に着地するので、必殺技のスキに連続技を決められるぞ。

紅丸はスタート時ぐらいの間合いで後ろジャンプするとジャンプを誘えるので、弱飛燕斬で落とす。

●半月斬パターン

アン、クラ、シェ

ただ強半月斬をくり返すだけの簡単なパターン。以上。



私に投げは通用しませんよ。悪人よ、私が更生させてあげましょう

●その他のパターン

大、麻、キム、チャ、クリ、山、バ

大門は、垂直小ジャンプして空中ふっとばし攻撃の先端を当てるようにする。そうすると雲つかみ投げを出してくることがあるが、空中ふっとばし攻撃でつぶすことができるぞ。前転してくることもあるが、その場合は投げだ。

アテナは、近づいてきたらしゃがみ強キック。跳びこみやサイキックテレポートは、弱飛燕斬で返していこう。

キムは、近づいてきたら強飛燕斬→天昇脚（↓＋D）を出すのをくり返すだけ。

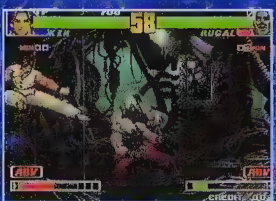
チャン、山崎、バイスは、近づいてきたら遠距離立ち強キックを。空振りしないように注意。

クリスは弱飛燕斬をガードさせると弱シューティングダンサー・スラストを出してくる。そこで、画面端で待ち、近づいてきたら弱飛燕斬を出してガードさせよう。そして、シューティングダンサー・スラストをガードしたあとに弱飛燕斬や鳳凰脚で反撃すればOKだ。

VSオメガルガール

画面端までさがって待ち、オメガルガールが画面端（タイム表示の真下ぐらい）まで近づいてきたら後ろ小ジャンプして強キックを出してみよう。すると、ジャンプか前転を誘うことができるぞ。ジャンプしてきた場合は近距離立ち強パンチで落とし、前転の場合は近距離立ち強パンチから連続技を決めよう。

ちなみに、オメガルガールの飛び道具は流星落でくぐりながら攻撃することができるが、間合いが遠かったりタイミングが悪いと流星落の2段目のモーションで飛び道具を食らってしまうことがある。よって流星落を狙うならば近めの間合いで飛び道具を出された時だけにしておくのが無難。



まんまと誘いに乗って前転してきましたね。おしおきタイムです

おまけ情報 画面端で空中の相手に二連撃の2段目がヒットしたら、飛燕斬や鳳凰脚で追い打ちできるぞ。ぶっとばし攻撃（カウンターヒット）→キャンセル二連撃（2段目まで）→飛燕斬or鳳凰脚という連続技も可能だ。二連撃の2段目をディレイで出すのがポイント。



チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ

頼りになるのは大回転 地道な弱パンチや画面端待ちも重要だ

対CPU戦攻略

●大回転先生パターン
麻、チョ、社、シェ、マチ

特定の間合いで強鉄球大回転を出していると、一部のCPUは自分から食らいにきてくれる。ヒットしたらABCDで強制停止したあと、再び鉄球大回転を出していこう。

最初の鉄球大回転は、後転やバックステップの最中に入力すると安全に出すことができる。強制停止後は、大きく間合いをつめる必要がある場合は前転やステップから、それ以外はその場から出そう。こまかい間合いの調節は、出したあとにレバー左右で移動しておこなえばOKだ。

肝心の間合いだが、アテナとチョイに対しては開始直後より少し近め、社とシェルミーに対しては開始直後より少し遠め、マチュアに対しては開始直後～相手の目の前だ。

●弱パンチバリアパターン
京、ユ、キム、庵

ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチを連発するパターン。相手が近づいてくるのを待ち、前述の間合いになったら実行しよう。

ユリは雷煌拳を出してくることがあるのだが、恐れずに遠距離立ち弱パンチを出せば迎撃することができるぞ。

庵は前転してくることがある。注意しておき、反応して通常投げを決めるべし。

●弱パンチバリア・改パターン
紅、テ、ブ

弱パンチバリアパターンと同じ要領で遠距離立ち弱パンチを出して、CPUがそれに反応して取った行動に反撃していくというもの。反撃したあとは、間合いを調節して相手が起き上がるところに遠距離立ち弱パンチを出していこう。

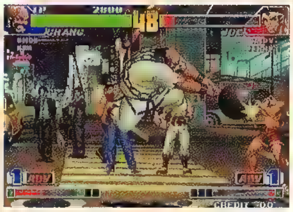
紅丸は居合い蹴りを空振りするので、スキにひき逃げを決めてやろう。

テリーに対しては、少し遠めで遠距離立ち弱パンチを出した方がいい。反応して出す技はライジングタックルだ。スキに連続技を決めよう。

ブライアンはハイパータックルを出す。ガード後にしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱鉄球大回転で反撃するべし。

●空中ふっとばしでふっとばすパターン
東、クラ、キン、チャ

先端を当てるように小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出すと、相手はなぜかノーガード状態で食らってくれるのだ。最初は垂直小ジャンプから出し、ヒットしたら前（相手を画面端に追いつめた時は後ろ）に歩いて間合いを調節したあと、前方小ジャンプから出して起き上がりに重ねていくべし。



棒立ち状態で食らってくれるのがおもしろい。楽勝です

●粉砕撃で粉砕するパターン
山、マリ、ハ、柴

中間～遠距離から弱鉄球粉砕撃を出していくパターンだ。間合いが遠すぎる時は相手が近づいてくるのを待って、届く間合いになったら出していこう。逆に近い時は、相手の攻撃をガードして間合いが離れるのをじっと待つべし。

山崎は弱鉄球粉砕撃を前転で抜けてくることがある。弱粉砕撃を出したら➡➘⬇↙⬅➡まで入力しておき、前転で抜けられたらA or Cを押して大破壊投げを決めよう。

●意外に長い！ジャンプ強キックパターン
大、ラル、鎮、クリ、D

画面端で後ろジャンプ強キックを連発するパターン。間合いが遠い時はガードして待ち、相手が近づいてきたらパターンを開始しよう。

クリスに対しては、ジャンプ強キックの打点を低くした方がいい。ハンティングエアを空中ガードできることがあるぞ（連続技で反撃可能）。

●画面端穴熊パターン
アン、舞、ラキ、真

画面端でガードをかためて待ち、相手が前転してきたところに通常投げ（レバー後ろ+C）を決めたり、スキの大きい技をガードしたあとに大破壊投げを決めたりしていくパターン。大破壊投げを決められる技は以下の通りだ。

アンディ…空破弾、幻影不知火 上顎、上顎（特殊技）。空破弾以外は中段なので注意（一応、食らったあとも大破壊投げを決められる）。

舞…ジャンプ攻撃。ガード硬直が解けた直後に狙うと空振りしてしまうので、ワンテンポ遅めに入力すること。

ラッキー…サイクロンブレイク、ダンク落とし。

真吾…真吾キック。めりこむようにガードした時限定。

●その他のパターン
リ、ロ、レ、拳、神、ビ、バ、タ

リョウは、相手が近づいてきたところにふっとばし攻撃を出していくだけで倒せる。ギリギリ届かない間合いになったら出していこう。

ロバートは、開始直後より少し近い間合いで遠距離立ち弱パンチを出すと、前転で抜けたあと龍牙を出すことがある。ガード後に連続技だ。

レオナに対してはまず画面端まで後退。近づいてきたところに弱鉄球粉砕撃をガードさせると、Xキャリバーやグランドセイバーを誘うことができる。ガード後、前者には弱鉄球粉砕撃、後者には大破壊投げで反撃しよう。

ケンスウは、中間～遠距離で強鉄球粉砕撃を出すとよく食らってくれる。ガードされたら連発していこう。

ちづるとビリーに対してはひき逃げが有効。遠距離から先端を当てるよう出すと、ほぼ確実にヒットするのだ。ヒット後は前に歩いて（画面端に追いつめていたらバックステップして）間合いを調節したあと、起き上がった相手にひき逃げを当てていこう。

対バイス。垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃（昇り）で前転を誘い、そこに通常投げを決めていく。間合いは、空中ふっとばし攻撃の先端が当たる間合いより少し近め。

タクマに対しては、大回転先生パターンのアレンジで闘う。鉄球大回転に反応して覇王至高拳を出すので、出した直後に強制停止して、ひき逃げで反撃していこう。

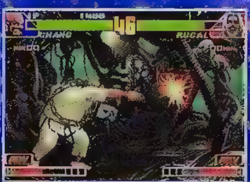


大回転は、相手を反応させたら即座に停止してしまおう

VSオメガルガール

画面端よりも1キャラ分ぐらい離れた間合いで遠距離立ち強パンチを出すと、跳びこもうとしたところにヒットすることが多い。ヒットしなかった時はそのあと跳びこんでくるので、ひき逃げで迎撃しよう。あとは繰り返しだ。

近づかれてしまった時は、開始直後～やや近い間合いで遠距離立ち弱キックを出してダークジェノサイド or グラビティスマッシュを誘い、ひき逃げで反撃してパターンに復帰するといいぞ。



反応して跳びこもうとするが、鉄球に引っかかってしまうのだ

おまけ情報 ①相手を画面端に追いつめた状態で鉄球大回転をカウンターでヒットさせ、直後に強制停止すれば、空中の相手に追撃が可能。簡単なのは鉄球大圧殺（弱orMAX版）で、密着状態なら鉄球大暴走（弱orMAX版）も決められるぞ。②やはり画面端で、弱鉄球粉砕撃をカウンターでヒットさせれば、鉄球大圧殺（弱orMAX版）で追撃できる。強鉄球粉砕撃のカウンターヒット後も追撃できそうだが、相手の吹き跳び方が違うので不可能。



チョイ・ボンゲ

ウキー！、ウキーっと往復するでヤンス〜！

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

●3歩進んで2歩さがるパターン
大、アン、東、ユ、クラ、神、キム、チャ、クリ、ビ

中間～遠距離から強旋風飛猿刺突で突っこんだあと、方向転換を前→前→後ろ（前→前は相手に当てる）と出して離脱、再び強旋風飛猿刺突を出してくり返すパターン。

空中の相手にヒットした時は、方向転換を前→前→前にして大ダメージを与えよう（画面端ならさらに追撃可能）。なお、ラウンド開始前はためられないので注意。開始直後は後ろに歩いてためよう。

アンディとユリには、強旋風飛猿刺突のかわりに強飛翔空裂斬を使っていく。相手の上を通過してしまったら、そのまま反対側に逃げよう。

ジョーは最初&離脱後は待つ。相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチ（先端）→キャンセル強旋風飛猿刺突。

ちづるには方向転換（前→前）を少し遅めに出そう。

キムに対しては、画面端に追いつめたら、いったん中央に戻るようにすること。

チャンには弱の旋風飛猿刺突を使う。相手が中間距離まで近づいてきたら出そう。

●飛翔脚ゴリ押しパターン
レ、キン、シェ、マリ、バ

強飛翔脚を連続で出していくパターン。ジャンプする方向は、最初は間合いによって調節、一度当てたあとは基本的に後ろ。出すタイミングはジャンプの頂点寸前だ。

レオナとシェルミーには、画面中央では強飛翔脚後のジャンプ方向を垂直にしよう。

マリーには、強飛翔脚→後ろジャンプ弱飛翔脚（地上でヒットした時は弱飛翔脚連発）と出そう。

●後ろジャンプボンゲリパターン
リ、チョ、社、マチ、D

画面端で後ろジャンプ強キック（下降中に出すこと）を連発するパターン。相手が近づいてくるまで待ってからパターンを開始しよう。

対リョウ戦では、虎咆を空中ガードできることがある。着地で投げ（➡＋C）を決めよう。社にしゃがみ強パンチで落とされた時も同様だ（こちらは至近距離限定だが）。

●卑怯？姑息？待ちパターン
拳、舞、庵、八、真

画面端でガードをかためて待ち、相手の行動に対処していくパターン（対処法は後述のキャラ別補足を参照）。ダウンを奪ったら、相手の起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねていくといいぞ。

ケンスウ…前転してきたら⬅＋Dで投げ。龍連牙・地龍は3段目をしゃがんでかわしてしゃがみ強キック。

舞…跳びこんできたらガード後に➡＋Cで、前転してきたら⬅＋Cで投げよう。

庵…葵花の3段目（しゃがめば当たらない）や琴月（ガード後）のスキにしゃがみ強キック。前転や技を出さないジャンプのあとは屑風がくるので、後ろ小ジャンプで回避しつつ空中ふっとばし攻撃。起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる時は、出すタイミングを少し遅らせること（早いと八稚女を食らう）。

ハイデルン…ネックローリングをガードしたら（前に歩いて）D投げ。ムーンスラッシャーの空振りには前に歩いてしゃがみ強キック。注意点は、画面中央でネックローリングを立ちガードしようとすると裏まわりになること。しゃがみor逆ガードするべし。

真吾…前転してきたらレバー後ろ＋Cで投げ。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃。

●誘って反撃パターン
紅、テ、ロ、麻、山、ブ

技を出したりしてCPUの行動を誘い、その行動に反撃していくパターン。①誘うための技or行動、②誘える行動、③反撃方法、④注意点をキャラごとに紹介していこう。

紅丸…①画面端で待ち、相手がタイム表示の真下付近にきたら後ろ小ジャンプ。②跳びこみ。③しゃがみ強パンチで迎撃。④迎撃したあとは、すぐに後ろ小ジャンプすれば再び跳びこみを誘えるぞ。

テリー…①中間距離で弱飛翔脚（空振り）。②ライジングタックルor前転。③スキにD投げ。④弱飛翔脚は、最初は後ろジャンプから低空で出し、投げたあとは相手が起き上がるところに出そう。



弱飛翔脚はこんな感じで。近いと誘った技を食らってしまうぞ

ロバート…①中間距離でしゃがみ弱キック連発。②強飛燕旋風脚。③しゃがんで回避したあと、前に歩いて投げ。④跳びこみはガードしよう。

アテナ…①対テリー戦と同じ。②サイコソードorサイキックテレポート。③スキにD投げ。④遠距離でサイコボールを撃ってきたら、垂直or前方ジャンプで回避したあと弱飛翔脚を出そう。着地後はレバーを後ろに入れておき、サイキックテレポートならそのままD投げ、サイコソードなら前に歩いて投げだ。

山崎…①開始直後ぐらいの間合いから通り魔蹴り（空振り）。②前転。③スキにD投げ。④投げたあとは、相手が起き上がるところに①を実行しよう（やや早めが吉）。

ブライアン…①ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチ（空振り）。②ブライアントルネードorハイパータックル。③ガード後にしゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り（間合いが近い時はさらに遠距離立ち弱パンチ）で反撃。④反撃したあとはその場で①を実行することが可能。

●その他のパターン
京、ラル、鎮、タ、柴、ラキ

京…相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチ（先端が理想）を当てていく。跳びこみやR.E.D.Kickもしゃがみ強パンチで返せるぞ。

ラルフ…ひたすら弱回転飛猿斬を連発してけずり倒す。

チン&タクマ…裏まわりになる間合いから通常ジャンプ強パンチで跳びこみ、当たったら着地で立ち弱パンチ×3につないだあと再び跳びこもう（以降くり返し）。ジャンプ強パンチがヒットした時は連続技につないでもいいぞ。



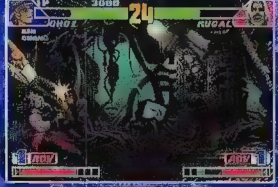
通常ジャンプからの裏まわりなら、対空技で返されないのだ

柴舟&ラッキー…中間距離で跳びこみを待ち、しゃがみ強パンチで迎撃していく。しゃがみ強パンチは地上で当たるので、キャンセル通り魔蹴り（間合いが近ければさらに遠距離立ち弱パンチ）につなげてダメージを増やそう。

VS オメガルガール

後ろジャンプボンゲリパターンがジャンプ強キックで落とされることもあるが、着地でC投げ（要レバガチャ＋ボタン連打）を決めればダメージ勝ちできる。

間合いが遠い時はやはり近づいてくるのを待つのだが、この時にグラビティスマッシュやバニシングラッシュを出されることもある。前者はしゃがみガードしてかわし、後者はガード後にレバー前＋C連打で投げを決めよう。



前転のスキや跳びこみにヒットする。単純作業で楽々K.O.だ

おまけ情報 強空裂斬or飛猿刺突→方向転換×2（空中ヒット）で画面端に着いた時の追撃を紹介。①強空裂斬→方向転換（前）×3…1P時限定。3発目の方向転換は、2発目ヒット直後に出して後半をヒットさせせること。また、ある程度高い位置でヒットさせないとダメ（画面端なら方向転換を前→前斜め上→前にすれば確実）。②昇り弱飛翔脚→通常技…最初から画面端の時限定。方向転換を前斜め上→前斜め上→前にするなどして、3発目の終わり際を当てれば入る。

しゃがみ強キックからスレッジ・ハンマーをキャンセルで決めろ！



七枷（ななかせ） 社（やしろ）

攻略／蒼炎闘士　ゆーち

対CPU戦攻略

●ウオォ〜ンっと一発やってみよう！パターン

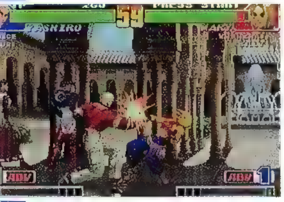
京、アン、ユ、レ、拳、神、キン、キム、チャ、チョ、シェ、クリ、庵、マチ

しゃがみ強キックの1段目に弱スレッジハンマーをキャンセルしていく（ユリのみしゃがみ強キック→キャンセル強スレッジハンマー）パターン。下段〜中段のコンビネーションなので、どちらかを食らってくれるぞ。

京、アンディにははじめ、しゃがみ強キックに移動距離の長い強スレッジハンマーをキャンセルしていこう。1回ダウンを奪って近寄ったら、弱ジェットカウンターをキャンセルしていくといいぞ。

チャンは1回ダウンを奪い（しゃがみ強キックなど）、近づいてから（ほぼ密着）パターンにもちこむといいぞ。

チョイにはふっとばし攻撃から弱スレッジハンマーをキャンセルして、前転を誘おう。



大砲！　マリーは起き上がりに跳びこみ連続技を食らいやすいぞ

●社ROCKETで火星まで召し上がれ♡パターン

テ、東、社、マリ、バ

しゃがみガードしつつ、CPUが近寄ってきたらしゃがみ強パンチを出していくもの。しゃがみ強パンチは出が早く、上方にも強いので対空技としても使える。CPUの跳びこみに（特に高めのジャンプが狙い目）反応できるならできるだけ撃退していこう。また、しゃがみ強パンチは単発でもよいが、しゃがみ強パンチ→キャンセル特殊技→キャンセルミサイルマイトバッシュ（ゲージがあれば超必殺技）と連続技を決めることができれば、ダウンを奪えるうえにダメージ的にもなおよい。

テリー、社、マリーに対しては画面端で待ち、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを出していこう。また、ライジングタックル、パワーダンク、ストレート・スライサーなどの必殺技も（テリーは前転も）出してくるのでガードして連続技を決めよう。

●誘惑パターン

リ、麻、鎮、タク、ハ

弱攻撃を牽制、もしくは小技をヒットさせ、スキのある必殺技や前転を誘おう。大抵の必殺技はガード後にしゃがみ強パンチ〜キャンセルリグレットバッシュ〜キャンセルミリオンマイトバッシュで反撃できるぞ（一部の必殺技は跳びこみ攻撃から連続技）。前転は安定でいくなら通常投げ（C投げなら立ち位置が逆にならない）だが、余裕があるなら連続技を決めてもいい。

リョウ、チンには画面端で待ち、しゃがみ弱パンチを牽制しよう。飛燕疾風脚、猛虎雷神刹、柳燐蓬莱、回転的空突拳の4種を誘えるので、ガード後に連続技で反撃だ。

アテナ、タクマには遠距離立ち弱キックの先端を当てていこう。するとアテナは前転、もしくはサイコリフレクター（旧、新どちらも）を出してくる。前転には投げ、サイコリフレクターは終わり際に跳びこみ連続技を決めてやろうぜ。

タクマは飛燕疾風脚、覇王翔吼拳を誘うことができるぞ。飛燕疾風脚はガード後に連続技で反撃。覇王翔吼拳は跳び越えつつ跳びこみ連続技を決めることができますじゃ。

ハイデルンはネックローリングを出してくる。ガードは中ジャンプから跳びこみ連続技を決められるぞ。近寄られた時だけしゃがみ弱パンチを使い、追い返すといい。

●その他のパターン

紅、大、ロ、ラル、クラ、舞、山、ビ、柴、D、ラキ、ブ、真

紅丸にはふっとばし攻撃を出していくだけ。ギリギリ当たるか当たらないかの間合いから出していけば、紅丸が勝手に動いて食らってくれるぞ。対空にもなるので、紅丸の跳びこみにふっとばし攻撃を合わせていってもOKだぞ。

大門には開始直後くらいの間合いで垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃（下降中）を出してみよう。これに反応して大門は雲つかみor前転〜必殺投げを出してくるので、そこに小ジャンプからの跳びこみ連続技を決めてやろう。

ロバートには開始直後くらいの間合いからふっとばし攻撃を（ギリギリ当たらないように）出していこう。するとロバートはふっとばし攻撃を前転で抜けて龍牙を出してくるぞ。龍牙ガード後に連続技で反撃してあげましょう。

ラルフ&ブライアンにはミサイルマイトバッシュ（ラルフには強、ブライアンには弱）を連発するだけ。ダウンを奪ったら、起き上がりにミサイルマイトバッシュの先端が重なるように出していこう。

クラークにはしゃがみ弱パンチを連射。ダメージが気になる人は、クラークが近づいてきたところ（跳びこみ含む）にしゃがみ弱パンチを出していくといい。

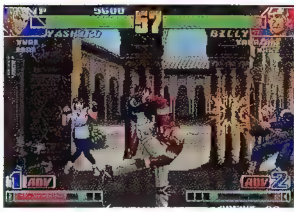
舞、ラッキー、真吾には、画面端でしゃがみガードし、跳びこみ攻撃、前転、必殺技を待とう。舞は前転、跳びこみ攻撃が狙い目。前転はもちろん、跳びこみ攻撃をガードしたあとにもC投げが決まるぞ。また、黒燕の舞はガードしたらしゃがみ弱パンチで間合いを離すといい。ラッキーの跳びこみ攻撃とダンク落としはしゃがみガードすれば当たらないので、着地（空振り）したところにしゃがみ強パンチから連続技を決めてやろう。また、近い間合いでデスバウンドを出したら、しゃがみ強キックで蹴とばしてやろう。真吾は真吾キック、前転を多用する。真吾キックはガード後に連続技で反撃、前転は投げor連続技で対処しよう。

山崎には遠めから弱ジェットカウンター（空振り）を出すと前転を誘えるぞ。

ビリーには間合いを離し、強ジェットカウンター〜強ジェットカウンター・スティルで突撃！　ダウンを奪ったら、ビリーの起き上がりに再び強ジェットカウンターを出していこう。ガードされたらしゃがみ弱パンチを数発出し、バックステップでいったん間合いを離し、仕切り直そう。

柴舟は跳びこみ攻撃（立ちガード）から遠距離立ち強パンチ〜闇払いを出してくるが、こちら側がしゃがみガードすると、柴舟の遠距離立ち強パンチを空振らせることができる。その空振りを確認したらあとは跳びこみ連続技をブチこむだけ。闇払いを跳び越えつつ連続技が決まるぞ。

ヘビィ・D！は画面端で待ち、寄ってきたところにバックジャンプ強キックをくり返すだけ。R・S・D、ダッキングコンビネーションをつぶしたらそのまま連続技を決められる。前転には投げで対処。



このボケがぁ！　…っとばかりに力一杯殴ろう。

VSオメガルガール

他のキャラ同様、開始直後に後退して画面端でオメガルガールが近寄ってくるのを待とう。そして、オメガルガールがタイム表示の真下付近にきたら、バックジャンプ弱パンチ（昇り）を出して、跳びこみor前転を誘おう。跳びこみは、しゃがみ強パンチ（対空）で撃退し、前転には着地後、しゃがみ強パンチからの連続技とそれぞれ対処しよう。



前転を誘えます。ご苦労さん♡跳びこんできたら屈強Pだぞ

おまけ情報

①社は、特殊技を組みこみつつ連続技を狙うのが基本。密着状態から強攻撃→キャンセル特殊技を決める際は、若干威力の高い、ステップサイドキックを使っていこう。　②ジャンプ強パンチ（裏まわり含む）→近距離立ち弱パンチ×1〜2→しゃがみ強パンチ→キャンセルステップサイドキック→キャンセルファイナルインパクト（2段階＝ちょっとためる）…etc。先月紹介しきれなかったマニアックな連続技。決める機会は少ないが、威力は高いぞ♡

しゃがみ弱キックを牽制に使って相手のスキを誘おう



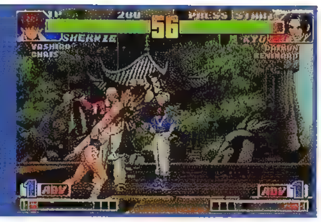
シェルミー

攻略／飲み頃KING

対CPU戦攻略

●しゃがみ強パンチパターン
京、紅、大、テ、アン、クラ、舞、キム、社、シェ、クリ、庵、マチ、バ、柴、ラキ

しゃがみ強パンチを出しているだけでおっけえなものと、しゃがみ弱キックで牽制し、跳びこんできたところをしゃがみ強パンチで迎撃、という2つのパターンがある。特に説明がいるキャラに関しては以下を参照。



跳んできたら落とす。この繰り返しでいとあはれ

京…ぴしぴしとしゃがみ弱キックを出していると跳びこんでくるので、そこをしゃがみ強パンチで撃墜。琴月 陽などを出してきたら落ち着いてガード後、投げにもっていくようにしよう。

クラーク…こちらのしゃがみ強パンチにしゃがみ強キックを合わせてくるので、ムダな空振りは避け、確実に相手に当てていくようにしよう。この時、近づきすぎると投げがくるので注意。また、垂直ジャンプ強キックもよく食らってくれるので、たまに使ってみるのもいいかも。

柴舟…闇払いに気をつけながら、ぴしぴしとしゃがみ弱キックを出していく。跳びこんできたらべしっとしゃがみ強パンチで迎撃。しゃがみ弱キックはなるべく近くで出すようにするとよく跳んでくる。

ラッキー…やはり基本はしゃがみ弱キックを出し、跳びこんできたらしゃがみ強パンチ。ただしデスバウンドやデスダンクを連発するようになったら、ADVなら前転してボールをよけ、投げにいくのもいいだろう。

それ以外のキャラはしゃがみ強パンチのみで充分いける。画面端で辛抱強く待ち、とにかくしゃがみ強パンチを出していこう。

もし相手が動かなくなった場合は、自分から動く勇気も必要になってくる。その際はよけいな攻撃に当たらないよう、注意しながら近寄っていこう。

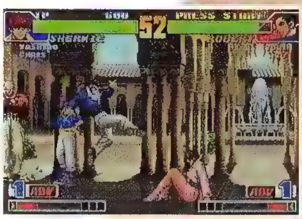
もちろん、跳びこんできた相手に対してもしゃがみ強パンチが使えるぞ。

●シェルミースパイラルパターン
東、リ、ロ、レ、ラル、麻、拳、鎮、チョ、マリ、ハ、ブ、真

近づいてきた相手を容赦なく投げ捨てるものと、相手の技のあとに生じたスキを投げるもの、こちらも2つのパターンに分かれちゃってます。

リョウ…しゃがみ弱キックで飛燕疾風脚か雷神刹が誘えるのでそこを投げる。

ロバート…またもやしゃがみ弱キックで飛燕旋風脚が誘えるのでそこを投げちゃう。



出しちゃいけないと思いつつも飛燕旋風脚を出すちんぴら。このあと投げちゃえ

レオナ…Xキャリバーをガード後、追いかけていって投げ。またストライクアーチをよく出してくるので、それに注意しながらしゃがんで待つ。もし投げられるようであれば、ストライクアーチをガード後、投げるのもよし。

チン…相手が近づいてこないようだったら、しゃがみ弱キックで牽制してあげよう。すると柳燐蓬莱を出してくることがあるので、そこを投げ捨てる。またチンは瓢箪撃をよく出してくるので、当たらない間合いで牽制するようにしよう。

マリー…ストレート・スライサーやスピンフォールをガード後、投げ。投げの間合いまで寄ってきたら、そこは容赦なく投げ捨てるようにしよう。

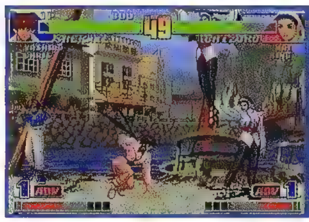
ハイデルン…頑張って待っているとネックローリングを出してくるので、ガード後に追っかけていって投げ。間に合うようだったら強パンチからキャンセルして出すといいかも。

それ以外の人々は寄ってきたら即、投げ。切なくなるくらい投げられてくれちゃうので、ご厚意に甘えてしまおう。

●その他のパターン
ユ、神、キン、チャ、山、ビ、タ、D

ユリ…しゃがんでガードしていると、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチとくるので、そのあとすぐにシェルミーホイップを出してあげよう。飛んでこようが歩いてこようが投げてしまうぞ。

ちづる…相手の目の前でアクセルスピンキックを空振りするようにすると、天神の理が誘えるので、そこをシェルミーシュートで投げる。アクセルスピンキックのあと、すぐにシェルミーシュートを出すのがポイント。



今だっ！　シェルミーシュートチャンスと～ら～い

キング…バックジャンプをしながら空中ガードをして、トルネードキックやサプライズローズを誘っておいて投げ。

チャン…しゃがみ強キックだけでおっけえ。ひき逃げにだけ注意しておけば大丈夫。

ビリー…とにかく跳びこんで連続技を決めよう。

山崎、タクマ、ヘビィ・D！の3人は、垂直ジャンプ強キックで豪快にやられてくれちゃいます。山崎は他にも、近づいて蛇使い　下段をガードしたあとに跳びこんでいって連続技、というのもあるので、どっちも試してみてくださいな。

VS オメガルガール

ま[illegible]に試合がはじまったら画[illegible]クラビティスマッ[illegible]はひたすらガー[illegible]耐える。

オメガルガールが歩いてきて、ちょうどタイムの下あたりまできたら垂直小ジャンプし、昇りで強パンチを出しちゃえばよし。そのあとはオメガルガールが起こす行動にこちらが対応していくだけでおっけえ。

まず跳びこんできた場合これはもちろんしゃがみ強パンチで撃墜。

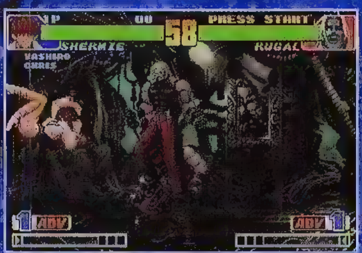
つかつかと目の前まで歩いてきた場合。これもしゃがみ強パンチが当たるので、そのあと連続技といきたいが、シェルミースパイラル、シェルミーシュート、シェルミーホイップでは場所が入れかわってしまう。

そうなるとまた画面端までいかなくちゃいけないうえ、相手が飛び道具モードに入る可能性もあるので、あまり使うことはおすすめできない。

無難にしゃがみ強パンチ→シェルミースタンドぐらいでおさえておこう。

しゃがみ弱キック後、つかつかと来た場合。これは投げを狙ってきているので、こちらも投げで返すことでなんとかなるかと。

それ以外の行動をとってきた場合は、とにかくガードして耐え抜く心が必要なので、日頃から座禅などで精神修行をしておこうね。



このタイミング。ほ～ら飛んできた

おまけ情報
さて今日は日頃から必殺投げは入るけど追い打ち（シェルミーキュート）が入らないよう、というあなたのための絶妙タイミング講座です。まずシェルミースパイラル。これは投げ終わったのを確認してから入れても充分間に合います。次にシェルミーホイップ。これは2回目の投げの時、シェルミーの頭が地面についた瞬間入力。最後にシェルミークラッチ。これは相手を捕まえて着地した瞬間にすぐ入力。ちなみに相手が画面端で倒れた場合は入らないことが多いので注意。

しゃがみ強パンチ健在！特殊技の使い道もポイント



クリス

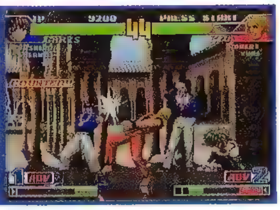
攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

●しゃがみ強パンチから連続技パターン

京、大、リ、シェ、マリ、バ、柴、ブ

先端を当てるようにしゃがみ強パンチを出し、そこからキャンセルスピニングアレイ（以下➡＋A）→キャンセル強シューティングダンサー・スラスト（以下スラスト）につなぐパターン。しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところを狙うのが基本だ。跳びこまれたらしゃがみ強パンチで迎撃しよう。



意外と横に長いしゃがみ強パンチ。これのみでも勝てるぞ

強スラストをヒット（ガード）させたあとは、相手が前転することがある。スキに連続技を決める準備をしておこう。これは他のパターンでスラストを決めた時も同様だ。

大門にしゃがみ強パンチを超受け身で抜けられたら、すぐに垂直ジャンプして連続技を狙おう（コマンド投げの空振りに決められる）。

チャンの跳びこみは返しにくいのでガードすること。

バイスに対しては、少し近めの間合いでしゃがみ強パンチを出していこう。前転で抜けられた時は（左右が入れかわる）、そのあとコマンド投げを空振りするので、スキに連続技を決められるぞ。

柴舟が近づいてこなくなったら、闇払いを食らわないように注意しながらしゃがみ強パンチを当てにいこう。

ブライアンのハイパータックルは、ガード後にしゃがみ強パンチ＋連続技で反撃。

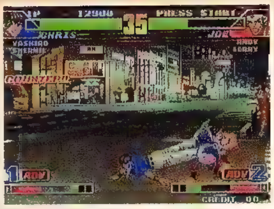
●スライディング連発パターン

アン、東、レ、拳、鎮、神、チャ、クリ、ビ、ハ、真

ひたすらキャリーオブキック（以下➘＋B）を連発するパターン。前転で抜けられたり、跳びこされたりして左右が入れかわった時は、入力方向が逆になるので注意。

ジョー、ちづる、チャンには、最初の➘＋Bは終わり際が当たるように遠めから出し、連発してしゃがみ強キックがギリギリ届く間合いになったらそれを出すようにする。しゃがみ強キック後は、ガードされていたらすぐに➘＋B、ヒットしていたら相手の起き上がりに遠めから➘＋Bだ。

チャンは➘＋Bを前転で抜けることがあるが、そのあと大抵コマンド投げを空振りする。連続技を決めよう。



めりこませると危険。しゃがみ強キックをまぜて遠めを保とう

レオナはXキャリバー、ハイデルンはネックローリングを出すことがある。ガードできるので（空振りも多い）、着地に連続技を決めよう。

●画面端待ちパターン

ユ、舞、庵、マチ、ラキ

画面端でガードをかためて待ち、相手の行動に対応していくパターン。具体的な点はキャラ別に解説するぞ。

ユリ…各種突進技をガード後（しゃがんでいると空振りするものもある）、スキに連続技。しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチのあとは、前に歩いて投げにくるか、跳びこんでくることがほとんど。どちらもしゃがみ強パンチで対処しよう。

舞…ジャンプ攻撃をガード後に近距離立ち強パンチからの連続技を狙う。前転してきたらレバー後ろ＋Cで投げ。

庵…葵花の3段目や琴月をガード後に連続技。前転&技を出さない跳びこみのあとは屑風を狙ってくるので、後ろジャンプで回避しつつジャンプ攻撃から連続技を決める。

マチュア…サクラリッジを待ち、ガード後に連続技。

ラッキー…跳びこみを待ち（しゃがんでいれば当たらない）、着地のスキにしゃがみ強パンチからの連続技。サイクロンブレイク（しゃがみガードすること）をガードしたあとも連続技を決められる。

●その他のパターン

紅、テ、ロ、ラル、クラ、麻、キン、キム、チョ、社、山、タ、D

紅丸と山崎は、➡＋Aをヒットさせると高確率で前転する。スキにしゃがみ強パンチ→キャンセル➡＋Aを決めて繰り返そう。最初に➡＋Aを決める方法は以下の通りだ。

紅丸…中間距離で遠距離立ち弱キックを空振りすると居合い蹴りの空振りを誘えるので、そのスキに➡＋A。

山崎…先端を当てるように➘＋Bを出すと、前転を誘えることがある（左右が入れかわるので注意）。スキにしゃがみ強パンチ→キャンセル➡＋Aを決めればOKだ。

テリーに対しては、しゃがみ弱キックを連発して（ギリギリ届かない間合いより少し遠めで出すこと）前転やライジングタックルを誘い、スキに連続技。跳びこまれてもジャンプ攻撃は当たらないことがほとんどなので、恐れず着地に連続技を狙うべし。

ロバートは、対テリーと同じ要領でしゃがみ弱キックを連発すると（間合いはわりと適当でOK）、強飛燕旋風脚を出してくる。しゃがんだまま避けてスキに連続技を決めよう。跳びこまれることもあるが、これはガードが無難。

ラルフ、チョイ、ヘビィ・D!には、画面端まで後退して、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強キック（チョイには空中ふっとばし攻撃）を連発していく。チョイはたまに竜巻疾風斬を空振りするので、スキに近距離立ち強パンチ＋連続技。ヘビィ・D!にはジャンプ強キックの打点を低くして、至近距離でヒットしたら連続技につなごう。

クラークとキングには、開始直後ぐらいの間合い（キングには多少遠くてもOK）から大ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃で跳びこみ、相手がガードしたら着地で弱ディレクションチェンジ。

アテナには弱ディレクションチェンジが決まりやすい。間合いが遠い時は、➘＋Bを2〜3連発して間合いをつめてから出していこう。

キムには、ギリギリ届かない間合いでしゃがみ強キックを連発していく。ヒットしたら間合いを合わせて起き上がりにしゃがみ強キックだ。

社には画面端で待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックを空振りしたあと立ちガードすると、スレッジハンマーをガードできることがある。連続技で反撃しよう。跳びこまれた時はいったんガードし、そのあと近距離立ち強パンチ＋連続技を狙うべし。

タクマは、相手が近づいてきたところに遠距離立ち弱キック（気持ち引きつけてから出すのがコツ）を当てていると、強飛燕疾風脚や覇王至高拳を出してくることがある。前者はガード後にしゃがみ強パンチ＋連続技で反撃し、後者は大ジャンプで跳びこして連続技を決めよう。

VSオメガルガール

開始直後〜少し近い間合いで遠距[illegible]強パン[illegible]出すと、[illegible]サイドorグラビティスマッシュ（地上）を誘えることがある。前者だったらスキに➡＋A→キャンセル強スラスト、後者だったら➘＋B（適当でOK）を決めよう。後者は反応が遅れても間に合うので、前者の方に意識を集中するのがコツだ。



誘う間合いはこれぐらい。ますは➡＋Aの準備をしておこう

おまけ情報 ①ツイスタードライブは、画面端だとかなり連続技に組みこみやすい。多少間合いが遠くてもつながるので、ジャンプ攻撃→近距離立ち強P→キャンセル→＋Aや、しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセルリバースアンカーキックからつなぐこともできるぞ。②➘＋Bと相手の前転がぶつかると、間合いとタイミングによっては➘＋Bの終わり際が背後にいる相手にヒットすることがある。この時は連続技（しゃがみ弱K→しゃがみ弱P…など）につなげられるぞ。

攻撃力が弱体化? 蛇使いのリーチをいかして迎撃をメインに戦おう



山崎竜二（やまざきりゅうじ）

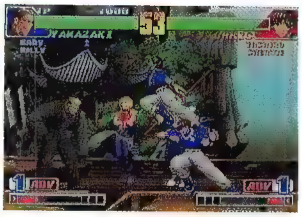
攻略／DSPーたろりん

対CPU戦攻略

●蛇使いでシャッシャーパターン

京、テ、アン、リ、レ、クラ、チャ、シェ、クリ、マリ

遠めの間合いで蛇使いを出すパターン。この時、ボタンを押したままにして、待機ポーズで待とう。すると、CPUは待機ポーズに反応して前転や跳びこみなどをしてくるぞ。そうしたらボタンを離して蛇使いを発射しよう。以下、キャラごとに、①使う蛇使いの種類、②誘える技、③注意点を解説するぞ。



待機ポーズに反応したら、すかさずミサイル発射。太平洋に落とせ

京…①蛇使い 中段②跳びこみ③画面の端と端まで離れること。テリー…①蛇使い 中段②パワーウェイブか跳びこみ③パワーウェイブは、端と端まで離れていれば当たらない。アンディ…①近めの間合いで蛇使い 中段②前転など③遠いと空破弾を出してくる。蛇使いでつぶせないので、蛇使いキャンセル～ガード。リョウ…①蛇使い 中段②跳びこみなど。レオナ…①蛇使い 上段②跳びこみ、Xキャリバー、アイスラッシャー③アイスラッシャーを出してきたら、蛇使いキャンセルして連続技。クラーク…①蛇使い 中段②前転、跳びこみ③間合いが近いとジャンプ弱キックと蛇使い 中段が相打ちになることがあるので注意。チャン…①蛇使い 中段②各種必殺技。シェルミー…①蛇使い 中段②前転。クリス…①蛇使い 中段②シューティングダンサー・ステップ③画面の端と端まで離れること。近いと他の必殺技を誘えるのだが、相打ちになったり、一方的につぶされたりすることがある。マリー…①蛇使い 中段②跳びこみ、M.スパイダー。

●しゃがみ強パンチパターン

山、バ

相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチを出すというパターン。

バイスはなるべく近くまで引きつけてからしゃがみ強パンチを出そう。すると、前転でかわしてからコマンド投げを狙ってくるのだが、前転で後ろにまわってしまうため、投げが成立しない。空振りモーションのスキに連続技を決めることができるぞ。

●牽制技で誘え、死ねやぁ～！パターン

紅、ロ、ラル、鎮、キム、社、タ、柴、ブ

しゃがみ弱キックなどの牽制技でCPUの行動を誘い、それを返していくもの。あるいは、CPUが特定の行動を取るまで牽制技を出して待つもの。以下、①牽制技、②誘える(待つ)行動、③対処法を解説するぞ。

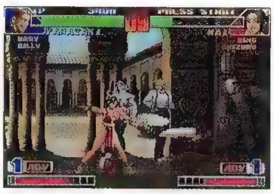
紅丸…①遠距離立ち弱パンチ②跳びこみ、前転③跳びこみはしゃがみ強パンチで落とす。前転はしゃがみ強パンチから連続技。ロバート…①しゃがみ弱キック②強飛燕旋風脚、跳びこみ③飛燕旋風脚は空振りするので、スキに連続技。跳びこみはガード。ラルフ…①しゃがみ弱パンチ②跳びこみ③サドマゾorギロチン。チン…①しゃがみ弱キック②瓢箪撃、回転的空突拳、柳燐蓬莱③瓢箪撃は反撃不可。回転的空突拳はガードしたあとしゃがみ強キック。柳燐蓬莱はガードして連続技。キム…①しゃがみ弱キック②跳びこみ、流星落、半月斬③跳びこみはガードorサドマゾ。流星落と半月斬はガード～しゃがみ強パンチで反撃。社…①しゃがみ弱キック②スレッジハンマー③立ちガードしたあと連続技。タクマ…①遠距離立ち弱パンチ②飛燕疾風脚、覇王至高拳③飛燕疾風脚はガードして連続技、覇王至高拳は跳びこみから連続技。柴舟…①しゃがみ弱キック②ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→闇払い③自分が画面端にいる場合は、闇払いをガードしたあとに反撃する。画面中央の場合は立ち強パンチが空振りすることがあるが、それでも闇払いを出してくる。跳びこみから連続技を決めてやろう。柴舟がなかなか近づいてこない時は、闇払いを倍返しで跳ね返そう。ブライアン…①しゃがみ弱キック②ブライアントルネード、ハイパータックル③ガードして連続技。

●とっとと攻撃してこんかい！パターン

ユリ、拳、舞、ビ、庵、マチ、ハ、ラキ、真

ガードをかためて待つパターン。CPUの技のスキにはしゃがみ強パンチ→キャンセル強裁きの匕首をいれよう。以下、相手キャラと①待つ技、②注意点。

ユリ…①雷煌拳、ユリちょうナックル。②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと出してきたら、そのあと投げか跳びこみを狙ってくる。しゃがみ強パンチで追い払おう。ケンスウ…①龍連牙 地龍。舞…①跳びこみ、前転②前転には投げ。花蝶扇と水鳥の舞は倍返ししよう。ビリー…①跳びこみ、強襲飛翔棍。庵…①前転、琴月 陰②轟斧は立ちガードしよう。マチュア…①デスペアー、サクラリッジ②サクラリッジは投げ。ハイデルン…①ネックローリング。ラッキー…①ダンク落としの空振り②普通のジャンプ攻撃だったらガードしたあとしゃがみ強パンチで追い払おう。デスバウンドは倍返し。真吾…①前転、真吾キック。



暗転したらすぐに倍返しを出せばいいので、わりとカンタン

●その他のパターン

大、東、麻、神、キン、チョ、D

大門は、1キャラぐらい離れたところで垂直ジャンプし、空中ふっとばし攻撃を出すと、雲つかみ投げか前転→投げが誘える。雲つかみ投げは空中ふっとばし攻撃でつぶせる。前転→投げはジャンプでかわして連続技を決めるべし。

ジョー、ちづるはしゃがみ強キック。1度ヒットしたら起き上がりに重ねよう。

アテナは遠距離立ち強キック。跳びこみは、ガードしたあと前に歩いて投げ。

キングは後ろジャンプ空中ガード。トルネードキックをガードして連続技。

チョイは後ろジャンプ強キック。ヘビィ・D!は後ろジャンプ弱パンチ。近い間合いで当たったら連続技。

●ローキックパターン

全キャラ

1度ダウンを奪ったら起き上がりに跳びこみ、ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱裁きの匕首を出そう。すると近距離立ち弱キック以降を食らってくれるぞ。以下繰り返しだ。

VS オメガルガール

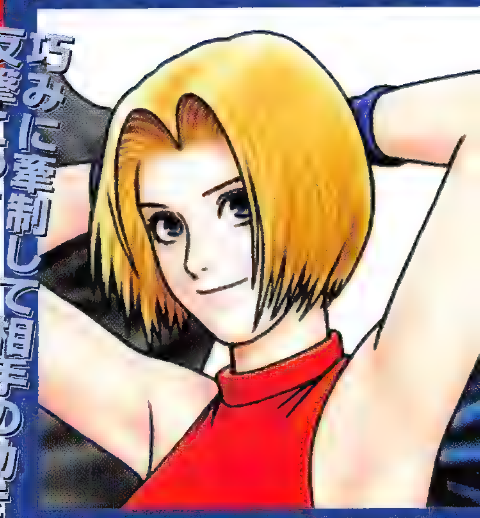
端[illegible]オメガルガ[illegible]が画面[illegible]近[illegible]きたら後ろジャンプ[illegible]よう。すると、前転か跳びこみを誘うことができるぞ。跳びこみはしゃがみ強パンチで落とす。前転はしゃがみ強パンチから連続技だ。そのあとはローキックパターンに持ちこもう。

飛び道具も多用してくるのだが、遠くから撃たれた場合には倍返しで跳ね返してもいい。近くでは狙わないほうが無難。



画面端に投げてローキックに持っていくとラクに倒せるぞ

おまけ情報 砂かけは間合いが離れるようになったが、相手のよろけ時間は長いので、蛇使いキャンセルしたあとダッシュすれば、いろいろな技で追撃できるぞ。密着状態から砂かけを当てればギロチンやしゃがみ強パンチ→キャンセル強裁きの匕首やが入る。背後からならば間合いの離れ方が少ないので、通常技キャンセル砂かけのあとも可能。例えば、裏まわりジャンプ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル砂かけ→（ダッシュして）しゃがみ強パンチ→キャンセル蛇使い 中段など。



巧みに牽制して相手の動きを誘って反撃こっちのペースに持ちこめ！

ブルー・マリー

攻略／DSP−たろりん

対CPU戦攻略

●ゲットしてポキポキパターン
レ、クラ、麻、マチ

相手の起き上がりにM．スパイダーを重ねるパターン。一度決まったら、そのあとはすぐにその場から強M．スパイダーを出せばOKだ。最初にダウンを奪うには、後述の待ってグッナイパターンと同じように、ガードをかためて待つといいぞ。ダウンを奪ったら、近めの間合いから弱M．スパイダーを重ねよう。

レオナは遠距離立ち弱キックで牽制、アイスラッシャーかXキャリバーを待って連続技を決めよう。

アテナはガードをかためて待ち、前転かサイキックテレポートを通常投げで投げよう。跳びこまれたらクライミングアローで落とすといい。

マチュアはデスペアーをガードして連続技、サクラリッジをガードしてバックドロップ・リアル、メタルマサカーをガードしてストレート・スライサーでダウンを奪おう。

クラークは特殊なパターンを使う。小ジャンプ空中ふっとばし攻撃をガードさせ、着地したら弱M．スパイダーを出す。これが決まったら、起き上がりに大ジャンプで跳びこみ、空中ふっとばし攻撃をガードさせてくり返し。



空中ふっとばしをガードさせ、華麗に跳んでポキっとな♡

●待ってグッナイパターン
京、テ、アン、リ、ロ、ユ、ラル、拳、鎮、神、舞、キム、社、ビ、庵、ハ、タ、紫、ラキ、ブ、真

ガードをかためるか、牽制技を出して待ち、CPUの特定の行動や技を返していくパターン。基本的に画面端で待つのがよい。以下、キャラごとに①牽制技（あるいは待ち方）、②相手の行動および対処法の順に解説するぞ。

京…①しゃがみ弱キック（以下、下弱Kと表記）。②ジャンプはクライミングアローで落とす。鬼焼き、琴月陽には連続技。

テリー…①下弱K連打。②跳びこみは下弱K連打のままでOK。ライジングタックルが空振りしたら連続技。前転してきたら、そのあとにライジングタックルを出してくるので、ガードして反撃。

アンディ…①画面中央で待つ。②上顎、斬影拳→我弾幸はスキに反撃。ジャンプしてきたらガード。ジャンプ強パンチをガードしたら、そのあとに立ち強パンチ→キャンセル飛翔拳を出してくるが、立ち強パンチを空振りしてもおかまいなしに飛翔拳を出してくる。そこで立ち強パンチの空振りを見たら、すぐに跳びこんで連続技を決めていこう。

リョウ…①しゃがみ弱パンチ。②ジャンプするか猛虎雷神刹を出すのでバーチカル・アロー。

ロバート…①ギリギリ届かない距離で下弱K連打。②ジャンプはクライミングアロー。強飛燕旋風脚は空振りするので連続技。

ユリ…①遠距離立ち弱キック。②雷煌拳をガード後反撃。

ラルフ…①しゃがみ弱パンチ。②ジャンプするのでバーチカル・アロー。

ケンスウ…①待ち。②龍連牙 地龍をガードして連続技。

チン…①下弱K。②柳燐蓬萊はガードして連続技。回転的空突拳はガードして弱ストレート・スライサー。

ちづる…①画面中央で待ち。②必殺技のスキに反撃。ただし、体力が多いときはまったく技を出してこないので、弱ストレート・スライサーの先端を当てるパターンを使おう。

舞…①待ち。②ジャンプ攻撃はガードしたあと近距離立ち強パンチ（以下、立強P）から連続技。前転も立強Pから連続技。

キム…①下弱K。②流星落、半月斬をガードして反撃。跳んだらクライミングアローで落とせるが、鳳凰天舞脚を出されるとつぶされるので、キムのゲージがある時はガードがよい。

社…①下弱K。②スレッジハンマーをガードして反撃。

ビリー…①待ち。②ジャンプ攻撃、強襲飛翔棍をガードして立強Pから連続技。

庵…①待ち。②前転、琴月陰に連続技。

ハイデルン…①待ち。②ネックローリングをガードして反撃。

タクマ…①遠距離立ち弱キック。②飛燕疾風脚はガードして反撃。覇王至高拳は跳びこみ連続技。

紫舟…①遠距離立ち弱キック。②ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル闇払いをガードして反撃。ジャンプ攻撃→立ち弱キックをガードしたら、しゃがみ強パンチ→キャンセルストレート・スライサー。

ラッキー…①待ち。②ダンク落としを空振りしたら連続技。デスバウンドをガードしたらストレート・スライサー（ラッキーキックなら空振りにヒット、デスダンクはくぐれるのでスキに連続技）。

ブライアン…①下弱K。②ブライアントルネード、ハイパータックルに反撃。ハイパータックルのガード後は間合いが遠いことがあるので、しゃがみ強パンチ→キャンセルストレート・スライサーを使うべし。

●後ろジャンプ蹴りパターン
東、チョ、クリ、マリ、D

画面端で後ろジャンプ強キックをくり返すパターン。

チョイは竜巻疾風斬を空振りすることがあるのでスキに連続技を決める。マリーはストレート・スライサーをつぶしたら連続技。ヘビィ・D！は近い間合いで蹴りが当たったら連続技をいれよう。

●その他のパターン
紅、大、キン、チャ、シェ、山、バ

紅丸は、近めの間合いで後ろジャンプするとジャンプを誘えるので、バーチカル・アローで落とす。

大門、シェルミー、バイスは、近めの間合いで垂直小ジャンプし、上昇中に空中ふっとばし攻撃を出そう。すると前転を誘えるので、そこに連続技を決めよう。大門は雲つかみ投げを出してくることもあるが、自動的に空中ふっとばし攻撃でつぶせるぞ。

キングは後ろジャンプして空中ガード。トルネードキックをガードして連続技だ。

チャンは近づいてきたらしゃがみ強パンチから連続技。

山崎はダッシュで近づいてきた時に、レバーをガード方向に入れたまま強パンチボタンを押す。すると、投げか立強Pが決まるぞ。



紅丸、女の子のお尻ばっか追いかけてちゃダメよ。おしおき！

VS オメガルガール

画面端で待ち、オメガルガールが[illegible]表示の[illegible]くらいまで近づいてきたら後ろ小ジャンプで強キックを出そう。すると、前転かジャンプを誘うことができる。前転には立強Pから連続技を決めよう。ジャンプしてきたらクライミングアローで落とせばよい。ちなみに、飛び道具は強ストレート・スライサーで抜けることができるが、先端がヒットするとクラブ・クラッチにつなぐことはできない。まぁ、やらないよりはマシだけどね。



これぐらい近ければ、クラブ・クラッチにつなげられるぞ

おまけ情報 超絶連続技を紹介。相手を画面端に追いつめた時に、空中でM．ダイナマイトスウィングをカス当たりさせると、落下してくる相手が地面に着地する寸前になぜかバックドロップ・リアルを決めることができる。投げるタイミングがよければ、マリーが地面から少し浮いた状態になるぞ。すると、技を当てても間合いが離れなくなるため、弱攻撃を連打するだけでA級。しかもしゃがみ弱キックは中段＋下段、つまりガード不能になる。M．ヘッドバスターから狙うのが実戦的。



しゃがみ弱攻撃で牽制 相手を誘い出してパターンにもちこめ！

ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士　ゆーち

対CPU戦攻略

●ハエ叩き？パターン
紅、アン、舞、D

遠距離立ち強パンチ（以下、遠強P）を前進、もしくは後退しつつ、先端目安で出していこう。遠強P後に跳びこみ（紅丸、舞）、空破弾（アンディ）などを多用するキャラには強旋円殺棍で対処しよう。ヘビィ・D!が必殺技を出してきてもかまわず遠強Pでつぶしてあげよう。また、紅丸は後述の山崎パターンでも倒せるぞ。



ダッキングコンビネーションの途中、必殺技の空振りにも決めてやれ！

●ヨカ♡ ヨカ♡ まぁ、ちこう寄れパターン
京、マリ、庵、真

近寄ってきたCPUを充分引きつけて、しゃがみ強パンチを出していこう。余裕があるなら、しゃがみ強パンチに大回転蹴りor必殺技をキャンセルしてもいい。

京、真吾…画面端で待とう。R.E.Dキック、真吾キックはガード後に反撃できるぞ。また、マリーのストレートスライサーも反撃可能だぞ。

●棒でも召し上がれパターン
ラル、クラ、キン、タ、ラキ

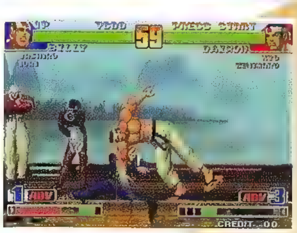
地上、もしくは空中ふっとばし攻撃を出していくだけ。空中ふっとばし攻撃（キング、ラッキー）でダウンを奪ったら、1回さがって、CPUの起き上がる寸前に再び跳びこむといい。地上ふっとばし攻撃（ラルフ、クラーク、タクマ）でダウンを奪ったら、歩いて近づき、起き上がりに再び先端を目安で出していこう。

ラルフには、遠距離立ち強パンチをヒットorガードさせ、ラルフキックを誘ってもいい。当然、旋円殺棍で迎撃しよう。

●さぁ、僕を楽しませておくれ♡パターン
大、テ、リ、ロ、ユ、レ、麻、鎮、キム、チャ、社、ハ、ブ

しゃがみ弱攻撃で牽制し、必殺技、前転、跳びこみなどを誘おう。必殺技のガード後は連続技（しゃがみ強パンチ→キャンセル大回転蹴りor必殺技）で反撃、前転には通常投げ（D投げがよい）、跳びこみには対空技となっている。特定のキャラ以外は、画面中央付近でパターンにもちこむのがベスト。しゃがみ弱パンチで牽制するキャラは、大門、リョウ、ロバート、ユリ、アテナ、キム、チャン、社、ハイデルン、ブライアン。しゃがみ弱キックで牽制するキャラはテリー、レオナ、チン。

大門、レオナは、主に前転をしてくる。ちなみに大門は、前転～必殺投げを出してくるので、前転を垂直ジャンプして必殺投げを空振りしたところにそのまま跳びこみ連続技を決めるといいぞ。もちろん、前転をダイレクトに投げてもいい。また、Xキャリバーはガード後に反撃できます。



相手キャラに合った牽制技で前転や必殺技などを吐かせよう

テリー、リョウ、ロバートは牽制していると、ライジングタックル、パワーダンク、跳びこみ、飛燕疾風脚、猛虎雷神剣、飛燕旋風脚のいずれかの行動を取る。跳びこみはしゃがみ強パンチor強旋円殺棍で迎撃し、必殺技（飛燕旋風脚のみしゃがみガード）はガード後に反撃しよう。

ユリ、ハイデルンは、牽制しなくても必殺技（ユリちょうナックル、ユリちょう回し蹴り、ネックローリングなど）を乱発するのでガード後に連続技を決めよう。牽制技は間合いを離したい時のみ使おう。

アテナ、キムは、牽制技を出していると跳びこんでくるので、強旋円殺棍orしゃがみ強パンチで返り討ちじゃ。

チャンは、牽制技を鉄球粉砕撃で受け止めるが、即座に弱三節棍中段打ちを出せば潰せるぞ。怖がらずにね。

社、ブライアンには画面端で牽制技。するとスレッジハンマー、跳びこみ強キック、ブライアントルネード、ハイパータックルなどを出してくる。ガード後にしゃがみ強パンチから連続技を叩きこめ。

●その他のパターン
東、拳、神、チョ、シェ、クリ、山、ビ、マチ、バ、柴

ジョー、チョイ…画面端で後ろジャンプ攻撃。ジョーには、後ろ小ジャンプ強パンチ（早め）をくり返そう。チョイは、充分引きつけてから後ろジャンプ強キック。竜巻疾風斬を強キックでつぶしつつ、連続技を決められるぞ！

ケンスウ、マチュア…しゃがみ強キックの1段目を当てるように出していこう。ダウンを奪ったら近づいて、起き上がりに再びしゃがみ強キックを出していけばスムーズに倒せるぞ。また、マチュアは大回転蹴りの連発でも勝てる。

ちづる、山崎…大回転蹴りを出していこう。ちづるは、ヒットorガード関係なくゴリ押しでOK♡ 山崎は遠めから大回転蹴りを空振り、前転を誘おう。一度ダウンを奪って山崎の起き上がり（山崎の目の前に着地するように）にチョット早めに大回転蹴りを重ねるといい。

シェルミー、バイス…弱三節棍中段打ちを連発するだけ。開始直後より少し広く間合いを取り、近すぎず、遠すぎず（空振りしない）の間合いが理想。三節棍の伸び切ったところ（先端）が目安だぞ。

クリス、柴舟…弱・強襲飛翔棍を連発するだけ。クリスは、1度しゃがみ強キックでダウンを奪い、クリスの起き上がりに（密着状態）強襲飛翔棍を重ねていこう。柴舟は、時折前転で抜けることもあるが、前転後に、神懸、都牟刈、弱パンチ～鬼焼き（空振り）などを出してくるので、ガード後に反撃してやろうぜ！

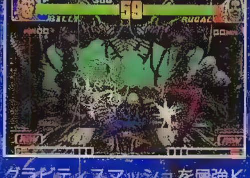
ビリー…開始よりチョット後退してしゃがみ弱パンチ（ヒットorガード）～弱三節棍中段打ちと出していくだけ。

VS オメガルガール

い[illegible]紹介するので、使い[illegible]て[illegible]ね。

①開始直後くらいの間合いで遠距離立ち弱パンチを空振りすると、グラビティスマッシュ（地上）orダークジェノサイドを誘える。どちらも前に踏みこんでしゃがみ強キック（グラビティスマッシュをくぐりつつヒットさせる）を決めていこう。前に踏みこむ勇気が必要なパターンだ。また、ダークジェノサイドを食らうこともあるがダウンしないので、反応できるなら三節棍中段打ち＋α（ダークジェノサイドの空振りにもOK）を決めてやるといい。②しゃがみ弱パンチがギリギリ当たる間合いで牽制し、オメガルガールの跳びこみorグラビティスマッシュ（空中）を弱旋円殺棍で迎撃するパターン。以降、くり返しだが、オメガルガールの起き上がりに弱三節棍中段打ちを重ねると食らってくれることがあるので、ダウンを奪ったら試してみるといいぞ。

③他のキャラ同様、画面端で待ち、オメガルガールがタイム表示の真下あたりまで近づいてきたら、バック小or中ジャンプ強パンチで跳びこみor前転を誘おう。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃、前転には投げor連続技を決めてやろう。



グラビティスマッシュを屈強Kで回避しつつ、ヒットさせよるのだ



血も涙もない攻撃でCPUを圧倒！ 楽には死ねんぞ!!

八神（やがみ） 庵（いおり）

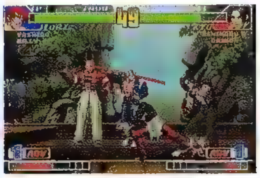
攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦攻略

●慈悲なんてものは微塵もないゴリ払い！ パターン

強闇払いを容赦なく連発するだけ。1回型にはまればCPUは一生ガード状態、あとはただ死を待つだけだな…。D投げ〜強闇払い、ふっとばし攻撃↓キャンセル弱闇払い〜強闇払い…という感じに狙っていけ！ パワーゲージが異常にたまるADVにおススメのパターンだな。

●死の爪先から華を咲かせましょう♡ パターン



跳びこみ攻撃からの下段技をガードできないCPU。ダウンを奪ったら狙え！

前作同様、CPUは跳びこみ攻撃（ヒットorガード）後に立ち攻撃かつ下段攻撃の通常技（庵ならば近距離立ち弱キック）を出されるとガードできない。これを利用してダウンを奪ったらCPUの起き上がりに後述する連続技を狙ってみよう。CPUは跳びこみ攻撃をガードしても近距離立ち弱キック以降の技（連続技）を無条件で食らってくれるぞ。キャラによって起き上がりの速度が微妙に違うが、起き上がる寸前を見計らって早めに跳びこむといいだろう。

○跳びこみ弱キック↓近距離立ち弱キック↓夢弾（1段目）↓キャンセル強葵花

○百合折り（早めに跳びこむこと）↓近距離立ち弱キック↓夢弾（2段目）↓キャンセル強葵花

全キャラ共通パターンを実行できない君は（連続技ができない、連続コマンドの入力が苦手）、後述するパターンを使い分けていくといいぞ。

●脚がしっかり上がる八神君、ねりチャギは勘弁パターン

紅、東、ロ、ユ、ラル、クラ、麻、チョ、シェ、庵、タ

CPUが近寄って（もしくは自ら近づいて）きたら、遠距離立ち強キックをブチ当ててやろう！ 遠距離立ち強キックの先端を当てるように出すのが理想的♡

遠距離立ち強キック後（特にガード）によく跳びこんでくるキャラ（紅丸&ラルフ）を相手にする時は、常に強鬼焼きを出す準備をしておくといいぞ。また、遠距離立ち強キックを前転で抜けてくるキャラもいるが、通常投げが間に合うので安心していいぞ。

前転を多用するキャラは、ロバート、チョイ、庵。

ロバート…前転後に高確率で龍牙を出してくる。前転を投げずに、龍牙をガードしたあとに連続技を決めてもいい。

アテナ…サイキックテレポートを多用してくるが、遠距離立ち強キック（or通常投げ）で簡単につぶせる。また、サイコリフレクター（旧、[illegible]どちらも）を空振ったら、跳びこみ連続技を決めるチャンス。

●お魚になったワ・タ・シ♡ マグロで大漁！ パターン

アン、レ、拳、舞、キム、チャ、社、クリ、マチ、ハ、ラキ、ブ

しゃがみ強キックを先端目安で出していこう。ダウンを奪ったら即座にダッシュorステップで近づき、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを出していこう。起き上がる寸前にしゃがみ強キックを重ねた方がヒットしやすいキャラと、完全に起き上がってから出した方がヒットしやすいキャラがいるが、多くのキャラは前者に当てはまる。

舞、キム、チャン、クリス、ブライアン…起き上がりと同時、もしくはそれよりちょっと遅めに出していこう。

ケンスウ、舞、マチュア…脚がしっかり上がる八神君勘弁パターーンでも可。

社…しゃがみ強キックをガードされたら、いったん様子を見よう。跳びこみ、前転、スレッジハンマーといずれかの行動を取ってくるぞ。また、しゃがみ強キックは空振り厳禁！ スキにスレッジハンマーを食らってしまうぞ。

ハイデルン…多用してくるネックローリングを待って、ガード後に中ジャンプ攻撃から連続技を狙ってもいいぞ。

ラッキー…画面端でしゃがんで待つ。ジャンプ攻撃、ダンク落とし、ラッキービジョンを出してきたらしゃがみ強キックをブチ当てよう！

●貴方の誘いは甘く、危険な香り♡パターン

テ、リ、鎮、バ

画面端で、しゃがみ弱攻撃（テリーはしゃがみ弱キック、リョウ&バイスはしゃがみ弱パンチ、チンはどちらでも可）を牽制し、前転やスキのある必殺技（ライジングタックル、パワーダンク、飛燕疾風脚、猛虎　雷神剎、跳びこみ攻撃〜虎煌拳、柳燐蓬莱、回転的空突拳）を誘おう。

前述した必殺技をガードしたら、遠or近距離立ち強パンチ↓キャンセル強葵花で反撃に転じよう。また、前転にはC投げが安定だが、余裕があるなら前転のスキに連続技を決めていこう。

バイス…前転を多用する。常に投げの準備をしておこう。また、画面端でなくてもOKだ。

●その他のパターン

京、大、神、キン、山、ビ、柴、D、真

京&大門…近寄ってきたら弱鬼焼き（ガードされても）を連発するだけ。ただし、相手が画面端だとガード後に反撃されてしまうので、端まで押しきったら、一旦画面中央付近に戻り、仕切り直そう。

ちづる…開始直後くらいの間合いから弱葵花（1段目）を牽制しよう。すると、前転〜玉響の瑟音を誘えるので、ガード後に連続技を決めよう。

キング&マリー…空中ふっとばし攻撃。ダウンを奪ったらいったんさがり、起き上がりに再び跳びこむといいぞ。

山崎…開始直後くらいの間合いで夢弾（1段目のみ）を牽制すると前転を誘えるぞ。投げor連続技を決めたら、間合いを調整し、起き上がる寸前に再び夢弾で牽制しよう。

ビリー…遠目から強琴月を出していこう。ダウンを奪ったら、ビリーの起き上がりに弱琴月を重ねよう。また、琴月をガードされたらしゃがみガードで様子を見ておくといい。大抵、前転をしてくるぞ。

柴舟…跳びこみを待て。柴舟は跳びこみ攻撃から高確率で、遠距離立ち強パンチ〜闇払いを出してくるので、跳びこみ攻撃を立ちガードしたあと、即座にしゃがみガードして遠距離立ち強パンチを空振りさせよう。そして、空振りを確認したら跳びこみ連続技を狙ってみよう。闇払いを跳び越えつつ、連続技を決められるぞ！ 馬鹿なオヤジ♡

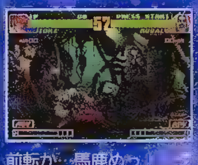
ヘビィ・D!…画面端で近寄ってきたところにバックジャンプ強キックを繰り返せ。ジャンプ攻撃で必殺技をつぶしつつ、そのまま連続技を決められる。前転にはC投げね。

真吾…画面端で待ち。真吾キックは立ちガード後に連続技、前転は投げで対処しよう。

VSオメガルガール

画面端まで後退し、オ[illegible]ルガー[illegible]して[illegible]ら後ろジャンプ弱パンチを出して前転を誘おう。見事、前転を誘えたら、着地して投げor近距離立ち強パ[illegible]の連続技でハッピータイム♡　以降、[illegible]くり返しだが、できればダウンを奪ったあとに全キャラ共通パターンに移行するのが望ましい。

また、八稚女（MAX版も可）はグラビティスマッシュ（地上）を抜けつつヒットさせることが可能。弱パンチでグラビティスマッシュ（地上）を誘いつつ、狙ってみるのも一興だぞ。ADVなら慈悲なんて微塵もないゴリ払いパターンでダウンを決めたあとに狙ってみよう。



前転か…馬鹿めっ！ ダウンを奪ったら華を咲かせにいこう

おまけ情報

大ジャンプ（密着状態）で相手を跳び越して着地寸前に百合折りを当てると、着地直後に遠距離技を出せる。しかも、百合折りの反動で相手は庵側に接近してくるので、遠距離技なのに至近距離ヒットするのだ。個人的には百合折り→遠立弱P→近立弱P→遠立弱Pといった間抜けで奇妙な連続技がラヴリー♡　他には、遠立弱P→近立強P→キャンセル必殺技、遠立弱P→近立弱P→キャンセル夢弾＋αなどが決まるぞ！

跳びこみ後は立ち弱キック そのまま連続技でごきげんよう…



マチュア

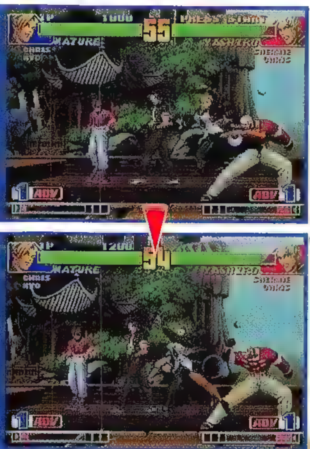
攻略／修羅騎士 鷹

対CPU戦攻略

●百万回のごきげんようパターン

全キャラ共通のパターンで、打点低めのジャンプ攻撃（やっぱ弱キックがやりやすいかな）から、1段目が下段である立ち弱キックを出していくパターン。跳びこみ後はかなりの確率で立ち弱キックの1段目を食らってくれるので、（立ちガードをしているため）そのまま連続技（強デスロウorノクターナルライツ）へつないでいきましょう。ダウンを奪うことのできる技を決めたあとに狙っていくのが確実なのだ。

ジャンプ攻撃をガードされてしまっても…



立ち弱キックをガードすることが少ない。連続技へつないでいこう！

●基本戦法A：サクラリッジでゴリけずりパターン

大、リ、ユ、レ、ラル、麻、舞、キン、チョ、社、シェ、クリ、山、マリ、庵、バ、ハ、タ、柴、ラキ、ブ、真

開幕と同時に弱サクラリッジを出し、硬直が切れると同時に再度弱サクラリッジを出していくパターン。要は弱サクラリッジを出し続けてけずり殺すものなのだ（残念ながら0点だけど…）。キャラによってけずる回数が違うので、次へつなぐサクラリッジのタイミングが多少変わるので注意すべし。ここはボタン押しっ放し法を使うといいのだ。

舞、キング、マリー、ブライアンの4キャラに対しては、画面端へ追いやったら、弱サクラリッジ→立ち弱キック→キャンセル弱サクラリッジとつないでいくといいだろう。これら4キャラは立ち弱キックをかなりの確率で食らってくれるのだ（舞とキングはほぼ確実）。



ゴリけずりパターン。2人目なのにまだ0点。でも楽勝っす

●基本戦法B：エボニーティアーズ撃っとけやパターン

鎮、神、D

遠距離まで間合いを離して、エボニーティアーズを適当に放っていくパターン。

チンに対しては、弱のエボニーティアーズを使っていく。跳び越そうとして勝手に食らってくれる。

ちづるに対しては、弱強どちらを使ってもいい。前転で回避しようとするが、タイミングが合っていないため、スキに食らってくるのだ。

ヘビィ・D！には弱を使う。間合いをつめながら放ち、相手が食らってくれたら、百万回のごきげんようパターンへもっていこう。

●基本戦法C：誘いパターン

京、紅、デ、ロ

技を振って、相手に特定の行動をとらせるパターン。

対京。画面端まで後退して、ガードをかためる。近寄ってきたらしゃがみ弱キックを振ってみよう。すると、琴月陽、R.E.D.KicK、跳びこみなどを誘えることがある。琴月 陽とR.E.D.KicKにはスキに連続技を決めて、跳びこみに対しては、しゃがみ強パンチで迎撃するようにしよう。

対紅丸。近寄ってきたら先端の方を当てるようにクリマトリーを出すと、前転を誘うことができる。投げで対処しよう。バックラッシュ（D投げ）で投げた場合は、百万回のごきげんようパターンへもっていきやすいぞ。

対テリー。近寄ってきたらしゃがみ弱キックを連射する。すると、前転～ライジングタックルを誘えることがあるので、ガードしたあとスキに連続技を決めよう。前転してきたらガードだよ。

対ロバート。遠距離でしゃがみ弱キックを振っていると、強飛燕旋風脚を誘うことができるので、しゃがんで回避したあとスキに連続技を決めるようにしよう。

●基本戦法D：待ちパターン

アン、東、拳、キム、チャ、ビ、マチ

画面端まで後退してガードをかためる。そして、相手の突進技などをガードしたあとに反撃していくパターン。前転から投げを狙ってくることもあるので、前転に対しては、連続技や投げで対処しよう。

対アンディ。空破弾、斬影拳→我弾幸、飛翔拳を待つ。空破弾ガード後は、しゃがみor近距離立ちの強パンチから連続技を狙う。その他はしゃがみ弱パンチからの連続技。

対ジョー、チャン。近寄ってきたらしゃがみ弱パンチからキャンセル強デスロウ。強デスロウは3段目まで出し切っていい。

対ケンスウ。龍連牙・地龍ガード後に連続技を決める。また、バックジャンプをくり返し、龍顎砕を空中ガードしたあとに反撃するものでも可。

対キムは流星落を待つ。ダイレクトで強デスロウを決めるか、しゃがみ弱パンチから決めるといい。また、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱パンチ→キャンセルねりチャギという連係をやってくることがあるのだが、しゃがみ弱パンチとねりチャギの間に割りこむことができるのだ。しゃがみ弱パンチからの連続技を狙うといいでしょう。

対ビリー。待つ技は強襲飛翔棍とジャンプ攻撃。ガード後にしゃがみ弱パンチから反撃しよう。チャンスはそんなに多くはないので、ダウンを奪ったら百万回のごきげんようパターンへもっていきたい。

対マチュア。待つ技は、サクラリッジ。しゃがみor近距離立ち強パンチから連続技を決めることが可能なのだ。

●その他のパターン

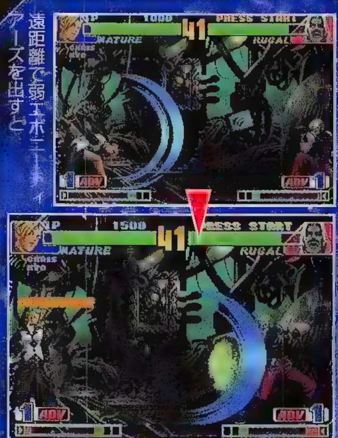
クラ

クラークに対しては、何があろうと、しゃがみ弱パンチを連射していよう。簡単に勝つことができるのだ！

VSオメガルガール

エボニーティアーズ撃っ[illegible]けやパ[illegible]バリヤーを出そうとしたり[illegible]ジャンプ[illegible]うとして食らってくれる。

また、少し間合いをつめつつ弱エボニーティアーズを放っていけば、いずれは画面端へ到達するはず。画面端へ追いやった時は、サクラリッジパターンで倒すことも可能なので覚えておこう。

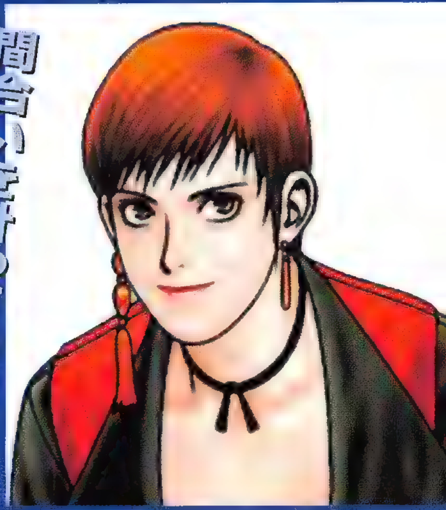


遠距離で弱エボニーティアーズを出すと

このように、へっぽこバリアを出そうとして食らってくれるのだ

おまけ情報 ①相手の起き上がりにしゃがみ弱キックの終わり際を重ねると、近距離立ち強パンチへつなげられる。D投げ後からが狙い目。近距離立ち強パンチは相手方向にレバーを入れながら出すと、重ねが失敗しても投げてくれることがあるのだ。②立ち弱キックをガードされる状況（おもにジャンプ攻撃がガードされたあと）で出すと実は危険。立ち弱キックが連続ガードではないからだ。相手が上級者だと、1段目と2段目の間に無敵技や必殺投げで割りこんでくることもあるぞ。

間合いを計って攻撃の先端を当てろ さあ、楽にしてやるよ!!



バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦攻略

●弾丸パターン
紅、ロ、ユ、ラル、クラ、麻、神、チョ、タ

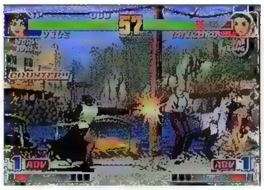
ウロウロしながら間合いを計り、先端を目安に遠距離立ち強パンチ（以下、遠強P）を当てていくパターン。遠強Pを前転で抜けられた時は、通常投げで対処しよう。

紅丸には少し遠めで遠強Pを出していき、跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃しよう。ロバートは遠強Pを前転で抜けたあとに龍牙を出すので、ガード後に連続技。

ユリに対しては画面端で待ち、相手が射程内に入ったら遠強Pを出していこう。飛燕疾風拳はガード後に連続技だ。

アテナとちづるには、前に歩きながら遠強Pを出していこう。アテナは前転やサイキックテレポートを出すが、そのままの入力（➡＋C）で通常投げを決められるぞ。ちづるは少し遠めからの遠強Pをガンガン食らってくれる。

タクマは、飛燕疾風脚や覇王至高拳を出すことがある。前者はガード後にゴアフェスト、後者は大ジャンプで跳び越して連続技を決めるべし。



世界を狙える拳でバシバシ殴ってやろう！　一瞬でさよならさ…

●閃光パターン
リ、拳、舞、キン、キム、チャ、クリ、庵、マチ

先端目安でしゃがみ強キック（以下、屈強K）を出していき、ダウンを奪ったら起き上がりに屈強Kの先端を重ねていくというパターン。

リョウは屈強Kをガード後に跳びこんでくることが多い。前に歩いてからのしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

舞、キム、庵、マチュアには、起き上がりに屈強Kを重ねるタイミングを遅らせよう（相手が完全に起き上がってから出す感じ）。庵は琴月を出すことが多いので、ガード後に屈強Kで反撃。跳びこみの着地にも屈強Kを狙おう。

チャンをダウンさせたら、密着に近い状態で屈強Kを重ねて、それを前転で抜けられたら近距離立ち強キックからの連続技を決めていくといい。



ＣＰＵの足元を刈りまくれ！　跳びこみや前転にもしっかり対処してね♡

●猫まっしぐらパターン
テ、アン、東、シェ、ハ、D

相手の起き上がりに小ジャンプ昇り弱キックを当てて、着地と同時にブラックンド↓ミサンスロウブを決めていくパターン。最初にダウンを奪う方法は以下の通りだ。

テリー＆ヘビィ・D！…先端を当てるように屈強K。

アンディ…ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたら引きつけてしゃがみ強パンチ→キャンセル弱メイヘム。斬影拳→我弾幸をガード後に屈強Kで反撃。こいつとジョーに対しては、少し遅めのタイミング（ジャンプの頂点ぐらい）でジャンプ弱キックを出すようにすること。

ジョー…相手が近づいてきたところにゴアフェスト。

シェルミー＆ハイデルン…最初から小ジャンプ昇り弱キック→ブラックンドを狙う。シェルミーに対しては、少し遅めのタイミングでブラックンドを狙っていこう。

●その他のパターン
京、大、レ、鎮、社、山、ビ、マリ、バ、柴、ラキ、ブ、真

京＆マリー…ガードして待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチ（先端目安）を当てていく。跳びこまれた時もしゃがみ強パンチでＯＫ。また、京には画面端でパターンを実行すべし。鬼焼きは食らってもダウンしないので、スキに連続技を決められるぞ。

マリーはしゃがみ強キックパターンでもＯＫ！

大門…しゃがみ強キックの先端をガードさせ、キャンセルで弱メイヘムを出すと（空振り）、超受け身や前転を誘うことができる。スキに投げ技や連続技を決めていこう。

レオナ…先端を当てるように遠距離立ち弱キックを出していると、そのうち前転で抜けてくる。スキに投げ技や連続技だ。Ｘキャリバーを出してくることもあるが、これはガード後に中ジャンプ強攻撃からの連続技で反撃しよう。

チン…中間距離でしゃがみ弱キックを出すと、弱柳燐蓬莱や強回転的空突拳を誘えることがある。ガード後に弱メイヘム（弱柳燐蓬莱がめりこんだ時はブラックンド）↓ミサンスロウブで反撃しよう。

社…画面端で待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックで牽制すると、①技を出さずに跳びこむ、②ジャンプ強キック、③スレッジハンマーのどれかを仕かけてくる。①は着地に通常投げ、②は立ちガード後にブラックンド、③は立ちガード後にブラックンドor連続技で対処しよう。

山崎…起き上がりに近距離からモンストロシティーを重ねると、ガード後に前転してくる。投げや連続技を決めてくり返そう。最初は、開始直後～やや遠めの間合いでモンストロシティーを出して前転を誘い、そこにゴアフェストを決めてダウンさせよう。

ビリー＆真吾…画面端で待ち、前転してきたところにレバー後ろ＋強パンチで通常投げを決めていく。やや遠めから前転してきた時は連続技を決めてもいいぞ。ビリーの強襲飛翔棍＆ジャンプ攻撃、真吾の真吾キック（立ちガードすること）をガードしたら、連続技やブラックンドを狙う。

バイス…ガードして待ち、相手が近づいてきたら少し引きつけてしゃがみ強パンチを出していこう。前転で抜けられても（左右が入れ替わるので注意）、そのあと連続技を決めることができるぞ。

柴舟…開始直後程度の間合いで弱レイヴナスを出すと、前転で食らいにきてくれる。前転で抜けられることもあるが、そのあと神懸や都牟刈を出してくるので、ガード後に反撃すればＯＫだ。また、後転で逃げた時は闇払いを撃ってくるので、跳びこして間合いをつめるといいぞ。

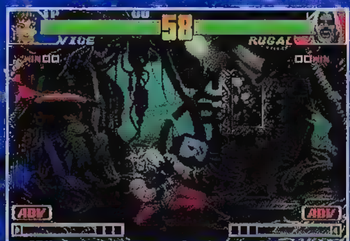
ラッキー…画面端でダンク落としを待つ。しゃがんでいれば当たらないので、着地のスキに連続技を決めよう。

ブライアン…まず、先端を当てるようにしゃがみ強キックを出していく。ヒットしたらに密着して起き上がりに近距離立ち強キックを重ね、2段目をキャンセルして弱メイヘム。ヒットしたら再び近距離立ち強キックを重ね、ガードされたらすぐにしゃがみ強キック→キャンセル弱メイヘムを出していこう。

VSオメガルガール

画面端まで後退して待ち、相手が一定距離（タイム表示の真下が目安）まで近づいてきたら、後ろ小ジャンプして昇りで強キックを出そう。前転を誘えることがあるぞ。スキにしゃがみ強パンチ→キャンセル強メイヘム→ミサンスロウブを決めてやろうぜ。

前転せずに跳びこんでくることもあるが、これはしゃがみ強パンチで迎撃可能。迎撃後は、相手が着地する寸前に後ろ小ジャンプ昇り強キックを出して再び誘うといいぞい。



あんたも前転かい？　呆れたねえ～。跳びこみも屈強Ｐでさよならだけどね

おまけ情報 ①アウトレイジを空中でヒットすると、相手の食らい判定が着地寸前まで残っているので、追い打ちが可能。画面端なら、弱アウトレイジ（条件：下り際をヒットさせる）→垂直小ジャンプ昇り弱アウトレイジ×αってな連続技も成立しちゃうぞ♡　②そのラウンドに勝てば試合にも勝てる状態で、瀕死の相手にディーサイドを決め、相手が地面に落ちる直前（画面端）にウェザリング　サーフェスを出してみよう。意味ナシだけど、フェイドアウト中に連続技に…。



ハイデルン

ひたすらしゃがみ強キックの先端を当てるだけでOK!

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●しゃがみ強キックしかないでしょう！パターン

京、テ、ユ、レ、ラル、クラ、拳、舞、キン、キム、シエ、マリ、庵、マチ、バ、ハ、タ、ブ

先端を当てるようにしゃがみ強キックを出すとヒットすることが多く、しゃがみ強キックを起き上がりに重ねるとヒットするので、ひたすらそれを重ね続けるだけの簡単なパターン。ガードされた場合は特定の必殺技や跳びこみを誘えるので、そこに再度しゃがみ強キックを入れることができる。

京はパワーゲージがたまっている時にしゃがみ強キックを出すと、無式で割りこんでくる。だが他に有効なパターンはなく、防ぎようがないので必要経費と考えよう。

テリーはしゃがみ強キックをガードさせるとライジングタックルを出すことがあるので、ゲージがなければストームブリンガー、あれば近距離立ち強パンチ→キャンセルシュターナルナゲール→キャンセルハイデルンエンドを決めておく。なお、ストームブリンガーはボタン連打&レバガチャしないと速攻で解除されるので、しっかり暴れよう。

マリーはしゃがみ強キックをガードさせるとストレート・スライサーかM.スパイダーを出してくる。スライサーはガード後にしゃがみ強キック、スパイダーは垂直ジャンプで回避してから連続技だ。

ハイデルンはネックローリングを出してくるまで待ち、ガード後に投げを決める。ダウンさせたらしゃがみ強キックを重ねておこう。

ブライアンはしゃがみ強キックをガードさせると突進技を出すのでガード後に連続技。



起き上がりに重ねればこの通り。ガードされても問題ないぞ

●クロスカッターパターン

アン、リ、麻、神、山、ビ、柴、ラ、真

弱クロスカッターを撃つと相手がかたまったり、跳びこもうとしたところにヒットする。かたまる相手には弱クロスカッター→ストームブリンガーでガードを崩しつつ、再度弱クロスカッターとくり返そう。跳びこもうとする相手は弱クロスカッターを出し続けるだけでいい。

アンディ、リョウ、山崎、柴舟はかたまるので、ストームブリンガーでガードを崩そう。山崎はまれに倍返しでクロスカッターを跳ね返してくるが、ガードできる。

ちづるは前転や突進技を出すところにヒットするので、くり返そう。近づかれたらしゃがみ強キックで追い払おう。

ラッキーは、跳ぼうとしたところに弱クロスカッターがヒットしてダウンを奪えたら、起き上がりにネックローリング。かなりの確率でヒットするので、クロスカッターでダウンを奪ったらネックローリング、というパターンがいい。いきなり出してもサイクロンブレイクで迎撃されるぞ。

真吾はラッキーと同じく、弱クロスカッターでダウンを奪えたら、ネックローリングを重ねよう。後転で回避しようとするが見事にヒットする。一度ネックローリングを決めたら、連続してネックローリングを出すと何度もヒットさせることができる。



ラッキーは弱クロスカッターでダウンを奪う。すかさず…



ネックローリングを重ねればヒットする確率が高いのだ

●その他のパターン

紅、大、東、ロ、鎮、チャ、チョ、社、クリ、D

紅丸は遠距離立ち強パンチで牽制しよう。ヒットさせた直後に硬直の長い反動三段蹴りを出すことがあるので、攻撃するたびに出してこないか様子を見るといい。

大門はこちらに歩いてくるまで離れて待ち、近づいてきたら垂直小ジャンプ強キックを当てる。すると直後に雲つかみ投げを空振りするか、超受け身から投げを狙ってくるので、雲つかみ投げの空振りにはしゃがみ強キック、超受け身は投げでそれぞれ反撃しておこう。

ジョーは画面端までさがって打点高めの後ろジャンプ強キックをくり返そう。タイガーキックや黄金のカカトを出されても一方的につぶせる。

ロバートは試合開始時の間合いでしゃがみ弱キックを出すと、強飛燕旋風脚を誘える。しゃがんでいれば当たらないので、着地のスキにしゃがみ強パンチキャンセル強ムーンスラッシャーを決めよう。

チンは中間距離でしゃがみ弱パンチを出し、跳びこんできたらムーンスラッシャー。回転的空突拳を出したらガード後にしゃがみ強キックで反撃しよう。ダウンさせたらしゃがみ強キックを重ねると高確率でヒットするが、ゲージがあると超技で反撃されることがあるのでやめておこう。

チャンは硬直のあるひき逃げか鉄球飛燕斬を出してくるまで待ち、しゃがみ強キックで反撃しよう。待っていると歩いて投げを狙いにくるので、垂直小ジャンプ強パンチからの連続技を決められる。チャンが投げにくる時はピクッと震えるので分かりやすい。

チョイはしゃがみ強キックでダウンさせたら、起き上がりにネックローリングを重ねると、ほぼ確実にヒットするので連続して出せばいい。

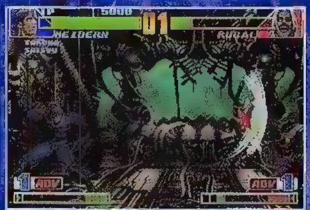
社は画面端までさがって待ち、近寄られたらしゃがみ弱パンチで追い払う。至近距離でしゃがみ弱パンチが空振りした場合、直後に跳びこみから中段を出してくる。跳びこみをガードすると着地で中段を出してくることが多いので、しゃがみ強パンチキャンセル強ムーンスラッシャーで割りこめるぞ。中段の場合は立ちガードし、硬直に反撃しよう。しゃがみ弱パンチを空振りしたら立ちガードに切りかえると対応しやすいぞ。

クリスは画面端で後ろジャンプ強キックを出そう。近寄ってきたらジャンプし、打点低めにジャンプ強キックを出して、ヒットしたら連続技につなげよう。打点を低くすることで、対空技を出されても空中ガードできる。

ヘビィ・Dは画面端までさがって後ろジャンプ強キックを出し続けよう。突進技を出してくるので、打点高めにジャンプ強キックを出せば一方的につぶせるぞ。

VSオメガルガール

クロスカッターパターンが通用する。間合いを離してから弱クロスカッターを撃つとかたまるので、ストームブリンガーを出してガードを崩す。防御力が高いので倒すまでに時間がかかるのが難点。なお、オメガルガールが飛び道具ばかり撃つようになったらガードしておくように。クロスカッターでは相殺できないぞ。



オメガルガールにもクロスカッター→ストームブリンガーでしょう

おまけ情報 攻略でも使っている、クロスカッターを撃ってからストームブリンガーを出して相手のガードを解くテクニック。どうやらストームブリンガーを当て身技のキリングブリンガーに変えてもガードを解くことができる模様。効果的にはまったく変わってないけど、活躍する場面のほとんどないキリングブリンガーなので使ってやってもいいんじゃないかな、と思ったりしました。

しゃがみ強パンチからキャンセル強飛燕疾風脚を決めていこう



タクマ・サカザキ

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦攻略

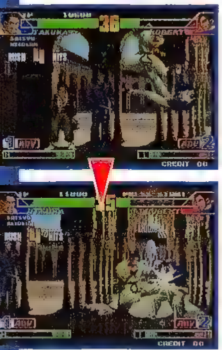
●極限流秘奥義・飛燕無尽疾風脚パターン

これは、相手に飛燕疾風脚がらみの連続技を決めてから使うパターン。その状態に持っていくまでのプロセスは他のパターンを参照のこと。

飛燕疾風脚がヒットしたら、浮いている相手に大ジャンプ弱キックで追い打ちしよう。ジャンプの頂点に達した直後に出すといい。

そして、着地したらすぐに強飛燕疾風脚。タイミングが合っていれば、相手の着地に飛燕疾風脚が重なる。CPUは「空中で技を食らったあとの着地に技を重ねられると必ず食らう」という性質があるので、バッチリヒットするぞ。

強飛燕疾風脚からの追い打ちはジャンプ弱K。頂点で出すべし



着地する少し前から飛燕疾風脚を先行入力しておこう

●待ち・誘いパターン

京、テ、アン、リ、ロ、ユ、レ、麻、拳、鎮、舞、キム、チョ、社、山、マリ、ビ、庵、マチ、ハ、タ、柴、ラキ、ブ、真

ガードをかためる、あるいは牽制技を出して、CPUが特定の行動をするのを待つ。そして、その行動を返したり、ガード後に反撃していくパターン。以下、①牽制技（出さない場合は『待ち』）、②CPUの技・行動およびその対処法を解説しよう。

京…①待ち。②琴月　陽をガード後、強飛燕疾風脚。ジャンプ攻撃はガードしたあと前に歩いて投げ。

テリー…①しゃがみ弱キック（以下、下弱Kと表記）連打。②下弱K連打は前転してきたらやめる。するとライジングタックルを出すので、ガード後しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚（以下アッパー飛燕と表記）。

アンディ…①待ち。②斬影拳→我弾幸や幻影不知火にアッパー飛燕。ジャンプ強パンチ→遠距離立ち強パンチと出してきたらすぐに跳びこむ。アンディは飛翔拳を出すので、そのスキに連続技が入るぞ。

リョウ…①待ち。②前転にはアッパー飛燕。ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→虎煌拳は、ガードしたあとに遠距離立ち強パンチ。

ロバート…①下弱K。②跳びこみはガード。強飛燕旋風脚はしゃがんでやりすごし、スキにアッパー飛燕。

ユリ…①待ち。②雷煌拳、ユリちょうナックルをガードしてアッパー飛燕。しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチと出してきたら、ガード後しゃがみ強パンチ。

レオナ…①待ち。②Xキャリバーをガードして強飛燕疾風脚。

アテナ…①待ち。②サイキックテレポートは投げ。前転はアッパー飛燕。ジャンプ攻撃はしゃがみ強パンチ。

ケンスウ…①待ち。②龍連牙・地龍をガードしてアッパー飛燕。

チン…①下弱K。②柳燐蓬莱はガードしてアッパー飛燕。回転的空突拳はガードしてしゃがみ強キック。

舞…①待ち。②前転はアッパー飛燕。ジャンプ攻撃はガードしたあと投げか、近距離立ち強パンチ（以下、近立強Pと表記）から連続技。

キム…①しゃがみ弱パンチ。②ジャンプ攻撃はガードしたあと投げ（飛翔脚だった時は手を出さないこと）。流星落や半月斬をガードしたらしゃがみ強キック（近かったらアッパー飛燕）。

チョイ…①しゃがみ弱パンチ。②旋風飛猿刺突をガードしてアッパー飛燕。

社…①下弱K。②スレッジハンマーをガードして近立強Pから連続技。

山崎…①近づいてきたら鬼車。②前転してくるので投げ。ダウン後起き上がりに鬼車を重ねると、ガード後に前転してくるので、アッパー飛燕。

マリー…①待ち。②前転にアッパー飛燕。必殺技ガード後もアッパー飛燕。ジャンプ攻撃はしゃがみ強パンチ。

ビリー…①待ち。②ジャンプ攻撃、強襲飛翔棍はガードして近立強Pから連続技。前転にはアッパー飛燕。

庵…①待ち。②前転にアッパー飛燕。琴月ガード後近い→アッパー飛燕、遠い→強飛燕疾風脚。跳びこみはガード。

マチュア…①遠くでは弱虎煌拳連打、近くでは待ち。②デスペアーはアッパー飛燕、サクラリッジは投げ。

ハイデルン…①待ち。②ネックローリングガード後、着地地点に直接強飛燕疾風脚。

タクマ…①遠距離立ち強パンチ。②前転は投げ。飛燕疾風脚はガードしてアッパー飛燕（弱と強で反撃タイミングが異なるので、1段目をガードしたらしゃがみ強パンチを連打）。覇王至高拳は跳びこんで連続技。

柴舟…①遠くでは虎煌拳連打、近くでは待ち。②跳びこみ→立ち強パンチ（空振り）を出してきたら、すぐに跳びこむ。柴舟は闇払いを出すので、そのスキに連続技を決められる。跳びこみ→立ち弱キックを出してきたら、ガード後にアッパー飛燕を狙おう。

ラッキー…①待ち。②ダンク落としの空振りにアッパー飛燕。その他のジャンプ攻撃だったら立ちガード。デスバウンドをガードしたら強飛燕疾風脚で突っこむとヒットすることが多い。

ブライアン…①下弱K。②ブライアントルネード、ハイパータックルにアッパー飛燕。ハイパータックルの先端をガードした場合は遠距離立ち強パンチでガマン。

真吾…①待ち。②前転にアッパー飛燕。真吾キックは立ちガードして連続技。

●しゃがみ強キックパターン対応

紅、神

その名の通り、しゃがみ強キックを当てるパターン。ダウンを奪ったら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。ちづるは、体力が少なくなると必殺技連発モードになるので、ガードをかため、必殺技のスキにしゃがみ強キック。

●後ろジャンプ強キックパターン

ラル、クリ、D

画面端で後ろジャンプ強キックを当てるパターン。地上の相手に近めの間合いで当たれば連続技につなげられるぞ。ジャンプしたらすぐにレバーを↗にいれて、飛燕疾風脚のためを作っておこう。

●その他のパターン

大、東、クラ、キン、チャ、シェ、バ

大門、シェルミー、バイスは、1キャラほど離れた間合いで垂直小ジャンプし、上昇中に空中ふっとばし攻撃を出して前転を誘う。前転してきたらアッパー飛燕。

ジョーは近づいてきたら翔乱脚。引きつけが重要。

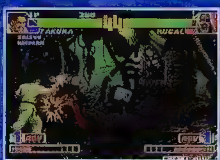
クラークはしゃがみ弱パンチ連打でOK。

キングは強飛燕疾風脚をガードさせ、またすぐに強飛燕疾風脚を出すのを繰り返す。

チャンは近づいてきたところにアッパー飛燕。

VS オメガルガール

画面端で待つ。タイム表示の真下くらいに相手が近づいてきたら、後ろ小ジャンプしよう。この時、上昇中に強キックを出しておくといい。後ろ小ジャンプに反応して、オメガルガールはジャンプか前転のどちらかの行動を取ることが多いので、ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチで落とそう。前転してきたらスキにアッパー飛燕だ。



前転したらしゃがみ強パンチから飛燕疾風脚。勝った！

おまけ情報 画面端近くでしゃがみ強キックキャンセル虎煌拳を出した時、相手がしゃがみ強キックを食らってダウンしたあとダウン回避をすると、ダウン回避が終わったところにピッタリ虎煌拳が重なる。ここで翔乱脚を出しておくと、虎煌拳がガード不能になる。そのうえ、間合いが絶妙なら翔乱脚まで決まるぞ（連続技）。翔乱脚まで決まる間合いはかなり限られているので、実戦ではなかなかお目にかかれないと思うが、チャンスがあったらぜひ使ってみてほしい。

画面端でじっと待ち確実に反撃を決めろ！　これぞ熟年の技か？



草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●画面端で待って反撃パターン
アン、ユ、舞、キン、チョ、庵、ハ、ラキ

画面端までさがり、しゃがみガードもしくは空中ガードで硬直の長い技を出してくるまで待ち、反撃するパターン。

アンディはしゃがみガードで待ち、飛翔拳、斬影拳に遠距離立ち強キック、空破弾には連続技を決めよう。なお、柴舟がCPU戦で決めるべき連続技は、近距離立ち強パンチ1段目キャンセル強炎重。追撃に大ジャンプ弱キックを決めると相手の目の前に着地するので、再度近距離立ち強パンチを決められる。これをくり返せばパターン化できるが、炎重の2発目は若干遅らせる必要がある、大ジャンプ弱キックを当てたあとの近距離立ち強パンチは一瞬待つ、などポイントがあるので難易度は高い。ちなみに近距離立ち強パンチは1段目にキャンセルをかけないと間合いが離れてしまうので注意。

ユリはしゃがみガードで待つと、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチという連係をしかけてくる。その直後に跳びこんでくるか歩いて投げにくるので、連係をガードしたらしゃがみ強パンチを出して跳びこみと投げをつぶそう。

舞はしゃがみガードで待つと、跳びこみか前転から投げを狙ってくる。跳びこみはガードして着地に連続技、前転には投げを決めておこう。

キングは空中ガードで待ち、トルネードキック、サプライズローズガード後に連続技。

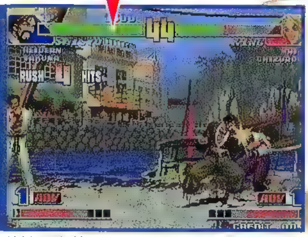
チョイは空中ガードで待ち、竜巻疾風斬ガード後に連続技。

庵はしゃがみガードで待ち、葵花、琴月ガード後に連続技。ハイデルンはネックローリングを出してくるまで待ち、ガード後に連続技を決めよう。

ラッキーはしゃがんで待ち、ダンク落としで跳びこんできたら立ちガードし、着地に連続技を決める。



CPU戦なら強炎重につなげて大ジャンプ弱キックで追撃しよう



着地で密着するので続けて攻撃を当てられる。一応ループできます

●遠距離立ち強キックパターン
紅、麻、マチ、タ、D

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出して牽制するパターン。一発ヒットさせたら連発はせず、再度間合いを調整してから攻撃しよう。

●しゃがみ強キックパターン
拳、シェ、クリ、ブ、真

しゃがみ強キックの先端を当てるようにして出し、ダウンさせたら起き上がりに重ねる。ガードされても跳びこみや硬直の長い必殺技を誘えるので、そこにしゃがみ強キックを決めるといい。

真吾は必殺技を出して暴れるので、必殺技の硬直にしゃがみ強キックを当てよう。

●その他のパターン
京、大、テ、東、リ、ロ、レ、ラル、クラ、鎮、神、キム、チャ、社、山、マリ、ビ、バ、柴

京は近づいてくるまで待ち、弱鬼焼きを出そう。反応して跳ぶので、そこにヒットするぞ。起き上がりに鬼焼きを重ねると跳びこんできたりR．E．D．KicKを出すので、重ね鬼焼き→鬼焼きを何度もくり返せば倒せるぞ。ただし京に鬼焼きを出された場合のみ硬直中に食らってしまうので、最初からやりなおすことになる。

大門は離れて待ち、近づいてきたら垂直小ジャンプ強キックを当てよう。すると雲つかみ投げを空振りするか、超受け身から投げを狙ってくるので、雲つかみ投げの空振りには跳びこんで連続技、超受け身は投げを垂直ジャンプで回避しつつ連続技を狙ってやろう。

テリーは近づいてくるまで待ってしゃがみ弱キックを出すと、反応して前転からライジングタックルを出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。起き上がりにしゃがみ強キックを重ねても高確率でヒットするぞ。

ジョーはしゃがみ弱キックで跳びこみを誘い、しゃがみ強パンチで迎撃しつつキャンセルで弱闇払いを出そう。CPUの着地に闇払いが重なるのでガードされず、ヒットするのだ。

リョウはしゃがみ弱キックで跳びこみか猛虎　雷神刹を誘えるので、強鬼焼きで迎撃。

ロバートは試合開始時ほどの間合いで、しゃがみ弱キックを空振りすると強飛燕旋風脚を誘える。しゃがんでいれば当たらないので、回避しつつ連続技を決めよう。

レオナは間合いを離してから轟鎚を空振りするとXキャリバーや強ボルテッククランチャーを誘えるので反撃しよう。

ラルフとクラークは離れて遠距離立ち弱パンチを空振りすると跳びこみを誘えるので、強鬼焼きで迎撃する。

チンはしゃがみ弱パンチを空振りすると弱柳燐蓬莱や回転的空突拳を誘える。弱柳燐蓬莱には連続技、回転的空突拳には強鉈車をガード後に決めよう。しゃがみ強キックは届かないので鉈車を出そう。

ちづるは試合開始時ほどの間合いで炎重の1段目を空振りすると、前転から玉響の瑟音を出す連係を誘えるので、ガード後に連続技を決めよう。

キムは画面端までさがり、しゃがみ弱パンチで牽制すると前転、流星落を誘える。前転は連続技、流星落は1段目ガード後に強鬼焼きで反撃。

チャンはひき逃げか鉄球飛燕斬を出してくるまで待ち、連続技で反撃しよう。待っていると歩いて投げを狙いにくるので、垂直小ジャンプで回避しつつ連続技を決めよう。チャンが投げにくる時は一瞬震えるので分かりやすい。

社は画面端までさがって待ち、近寄られたらしゃがみ弱パンチを出そう。近距離でしゃがみ弱パンチがを空振りすると、跳びこみかスレッジハンマーを出してくる。跳びこみをガードすると着地で発生の遅い中段技を出してくることが多いので、近距離立ち強パンチで割りこみつつ、連続技を決められる。スレッジハンマーは立ちガードできれば硬直に連続技を決められる。

山崎は試合開始時ほどの間合いで轟鎚を空振りすると前転を誘えるので投げよう。

マリーとビリーはジャンプ弱キックで跳びこんで連続技を狙えば勝てるぞ。

バイスは遠距離立ち弱パンチで跳びこみを誘えるので、しゃがみ強パンチキャンセル弱闇払いで迎撃しよう。

柴舟はしゃがみガードで跳びこんでくるのを待つ。跳びこみをガードできれば、遠距離立ち強パンチ空振り→闇払い、という連係をしかけてくるので、遠距離立ち強パンチの空振りを見たら跳びこんで連続技を決めよう。

VS オメガルガール

画[illegible]でさがり、ルガールが[illegible]たりまで近づいてきたら後ろ小ジャンプ攻撃を出す。すると反応して跳びこんでくるか前転をするので、跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、前転には連続技を叩きこもう。飛び道具を連発されても跳びこまずに待つように。



この辺まで接近してきたら後ろ小ジャンプ攻撃を出して誘いましょう

おまけ情報　なんと、大蛇薙を2連発で決められる連続技が発見されたので紹介しよう。まず画面端に相手を追いこんでダウンさせ、相手の起き上がるタイミングに合わせてMAX版大蛇薙を重ねよう。タイミングが合っていれば大蛇薙の後半部分が1発だけ当たって追撃可能な状態となるので、続けて大蛇薙を出せば浮いた相手にヒットさせることができるのだ。大道芸的連続技なので実戦向けじゃないけど、暇な人は試してみてちょ。



ヘビィ・D！

画面端が勝負どころ！起き上がりに技を重ねよう

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

●超ローブローパターン
アン、リ、レ、拳、シェ、山、バ、ハ、ブ、真

相手を画面端でダウンさせて、起き上がりにダッキングコンビネーション（以下、DC）を重ねていくパターン。1段目（弱）を重ねて、すぐに2段目（強）を出そう。

アンディ、ケンスウ、ビリー、真吾には画面端で待ち、相手が前転してきたらD投げ（レバー後ろ＋D）を決めてパターンに移行。以下の技をガード後もD投げを決められるぞ（この時はレバー前＋Dで）。アンディ…上顎（食らっても入る）。ケンスウ…龍連牙・地龍。真吾…真吾キック（めりこんだ時のみ）。



足元がお留守。投げられないように、やや遠めから出していこう

ケンスウには、少しだけ離れたところからしゃがみ強パンチを重ね、それをキャンセルしてDCを出していこう。

ブライアンにも画面端まで後退し、相手が近づいてきたらギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱パンチ。突進技を誘えるので、ガード後にD投げを決めてパターンに移行。

シェルミーとバイスは、中間距離から中ジャンプ昇り強パンチ→着地DC（弱→強）をくり返して追いつめる。

リョウ、レオナ、ハイデルン、山崎にはいきなりDCを出していく。山崎には開始直後ぐらいの間合いで強→強、あとの3人にはやや近い間合いで弱→強と出していこう。

●魂の花咲かせますパターン
キン、クリ、ビ、ラキ

画面端を背にしてからのD投げで相手を端に追いつめ、起き上がりに強ソウルフラワーを重ね続けるパターン。

キングとクリスには画面端で後ろジャンプをくり返し、トルネードキックやハンティングエアを空中ガード後にD投げ。クリスには、ジャンプ攻撃を空中ガードした（食らった）あともD投げを狙う。

ビリーには、前転してきたらレバー後ろ＋Dで投げる。

ラッキーには、近い間合いでダンク落としをガード後にレバー前＋Dで投げよう。

●アウトボクシングパターン
ユ、舞、庵、マチ

画面端で待ち、相手の行動に対応していくというもの。

ユリ…しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチのあとは、高確率で歩いてくるor跳びこんでくる。しゃがみ強パンチを合わせよう。各種突進技ガード後は連続技で反撃だ。

舞…ジャンプ攻撃をガード直後に連続技。前転してきたらレバー後ろ＋Cで投げ。

庵…葵花（3段目）や琴月をガード後に連続技。前転や技を出さない跳びこみをしてきたら、そのあとの屑風を後ろジャンプで回避しつつジャンプ攻撃から連続技。

マチュア…デスペアー（めりこんだ時のみ）やサクラリッジをガード後に連続技。

●マッハパンチパターン
紅、クラ、社、D

しゃがみ弱パンチを連発するだけの超お手軽パターン。紅丸の跳びこみはガード。

フライングドリル後は必ずしゃがみ強キックを出すので、DC（強→強）を合わせる。

社とヘビィ・D！には、しゃがみ弱パンチがギリギリ届かない間合いになったら連発開始。跳びこまれた時だが、ヘビィ・D！にはしゃがみ強パンチで迎撃orガード、社にはガード後に連続技を狙おう。

●ヒット&待ちパターン
テ、東、ロ、マリ

しゃがみ強パンチ→キャンセル強R．S．D（以下、誘い連続技）を当てると、前転などを誘えることがある。スキに誘い連続技を決めれば、パターンをくり返すことができるぞ。最初に誘い連続技を当てる方法は以下の通りだ。

テリー…開始直後より少し近い間合いでしゃがみ弱キックを出すと、前転やライジングタックルを誘えることがある。そのスキに決めよう。

ジョー…相手が近づいてきたところに当てる。スラッシュキックを誘えることも。



相手が寄ってくるのを待ち、届く間合いになったら出すべし

ロバート…画面端まで後退したあと、中間距離でしゃがみ弱キックを出して跳びこみや強飛燕旋風脚を誘い、それをガードしたあとに当てる。

マリー…相手が近づいてきたところ、またはストレートスライサーをガードしたあとに当てる。ストレートスライサーを誘えることもあるぞ。

●その他のパターン
京、大、ラル、麻、神、鎮、キム、チャ、チョ、タ、柴

京…相手が近づいてきたら先端を当てるように強ブラストアッパーを出していく。

大門&チャン…空中ふっとばし攻撃の先端を当てるとヒットしやすい（チャンには必ずヒットする）。最初は垂直or前方小ジャンプから出し、ガードされたら少し後ろ（画面端では前）に歩いてから再び跳びこもう。ヒットしたら起き上がりに重ねるべし。

ラルフ…中間距離でのしゃがみ弱パンチで跳びこみを誘い、遠距離立ち強キックを早めに出して迎撃していこう。

チン…中間距離でしゃがみ弱パンチを出すと、龍燐蓬莱や回転的空突拳を誘えることがある。前者はガード後に誘い連続技、後者は強R．S．Dで反撃しよう。そのあと再び前述の技を出すことがあるぞ（出したら再び反撃）。

アテナ&キム…画面端まで後退して、様子を見ながらしゃがみ弱パンチ（近づかれた時もコレで追い払う）を出していく。アテナはそのうち跳びこんでくるので、しゃがみ強パンチで迎撃。キムは流星落を出してくるので、1段目ガード後にDC（強→強）を出して迎撃、前転してきたらレバー後ろ＋Cで投げよう。キムの跳びこみはガードだ。

ちづる…ギリギリ当たらない間合いで弱ブラストアッパーを連発。前転されたら、そのあとに出してくる弱玉響の瑟音をガード後に連続技だ。

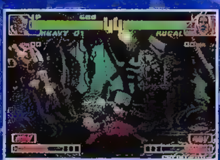
チョイ…画面端で後ろジャンプ弱パンチ（下降中に出すこと）を連発。たまに竜巻疾風斬を空振りするので、スキに連続技を決めよう。

タクマ…近づいてくるのを待ち、遠距離立ち強パンチの先端を当てていく。前転は通常投げ、飛燕疾風脚はガード後にしゃがみ強パンチ、覇王翔吼拳は大ジャンプで跳びこして連続技で対処しよう。

柴舟…中間距離で待ち、跳びこんできたらしゃがみ強パンチで返していく。柴舟が動かなくなったらしゃがみ弱パンチで牽制しよう。

VSオメガルガール

画面端で待ち、相手がタイム表示の真下くらいまで近づいてきたら、後ろ小ジャンプをして昇りで強パンチを出そう。跳びこみや前転を誘えることがあるぞ。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、相手が着地する時に後ろ小ジャンプ昇り強パンチで再び誘えばOK。前転だったらスキにしゃがみ強パンチからの連続技を決めよう。



前転を誘えたら、おまけ情報に掲載した連続技を決めるといいぞ

おまけ情報

①CPU戦での連続技（？）は、しゃがみ強P→キャンセルDC（弱→強）がいい。つながってないが食らってくれるぞ。決めたらシャドーを使っておこう。

②ノーマル版D・クレイジーを出した直後に残像が発生する行動（A：中&大ジャンプ、B：前&後転、C：D・クレイジー）を実行すると、青い残像がついたままになる。Aはそこで終了、Bは動作終了直後に前述の行動を実行すれば持続、Cはどんどん残像が増えていくぞ。

長い手足をマムに感謝？ しゃがみ強キックの先端を当てていこう



ラッキー・グローバー

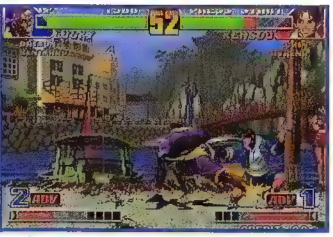
攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

●しゃがみ強キックだけで倒せちゃう！パターン

紅、テ、アン、東、リ、ロ、レ、ラル、拳、キン、キム、チョ、クリ、マリ、庵、マチ、ハ、タ、D、ブ、真

リーチの長いしゃがみ強キックを、先端が当たるような間合いから出すとヒットする確率が高い。ダウンを奪うことができたら起き上がりにタイミングよく重ねると、これまたかなりの確率でヒットするので、くり返すだけで勝ててしまうのだ。



なぜかヒットするしゃがみ強キック。起き上がりに再度重ねましょう

しゃがみ強キックをガードされた場合でも、ほとんどのキャラがその直後に跳びこんできたり、硬直の長い技を出してくるので、跳びこんできた時は着地したところに、硬直の長い技をガードしたところにそれぞれ、しゃがみ強キックを決めれば再度パターンにもちこめるぞ。

キングはしゃがみ強キックをガードさせるとスライディング、サプライズローズなどを出してくるので、ガード後にしゃがみ強キックを出しておこう。ベノムストライクを出してきた時はその直後にトルネードキックを出すことが多いので、ベノムストライクには反撃しないように。

クリスはしゃがみ強キックを出したところにディレクションチェンジ（ゲット投げ）で切り返してくるが、追撃はしないのでダメージを受けることはない。また起き上がる速度が遅いので、しゃがみ強キックを重ねる際はタイミングを遅らせること。

マリーはしゃがみ強キックをガードさせるとM．スパイダーかストレート・スライサーを出してくる。M．スパイダーの時は垂直小ジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連続技を狙い、ストレート・スライサーはしゃがみ強キックで反撃しておこう。

●離れてタイミングよくデスバウンドパターン

ユ、麻、鎮、シェ、山、バ

デスバウンドを出すと反応して跳んでくるのだが、離れた場所からデスバウンドを出していると、跳んだ直後の相手にヒットする。デスバウンドがヒットすればダウンを奪えるので、あとは起き上がるタイミングに合わせてデスバウンドを出し続ければいい。

ただし、一度ダウンを奪うなどして、間合いを離す必要があるぞ。なお、デスバウンドは発生の早い弱を使うこと。

ユリは雷煌拳や飛燕疾風拳を出したところにヒットする。

アテナはサイキックテレポートで抜けようとするが見事にヒットするので、連発していれば勝てる。

シェルミーはしゃがみ強キックで一度ダウンを奪ってから間合いを離すとよい。

山崎はしゃがみ強キックをガードさせると高確率で下段蛇使いを出すので、しゃがみ強キックの硬直が解けた直後に跳びこんで、ジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連続技を狙ってダウンを奪い、間合いを離そう。

バイスはデスダンクを連発するとかたまるので、デスダンクをガードさせて間合いが離れたらデスバウンドに切りかえよう。

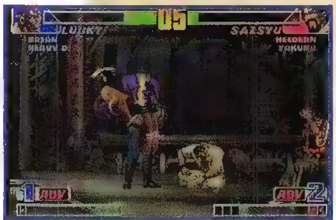


デスバウンド連発！ 反応して跳んだ相手にヒットします

●デスダンクで足元を狙おうパターン

神、チャ、ビ、柴

デスダンクを出すと立ちガードのままかたまるので、デスダンクを足元に当てて、下段に変化させればヒットさせることができる。一度ヒットさせたあとは、間合いを調整しつつデスダンクを投げ続ければ倒すことができる。通用するキャラクターは少ないが、簡単に倒せるので覚えておこう。



デスダンクでかたまるキャラクターに通じます。足元を狙って下段にしよう

ビリーは画面の端と端ぐらいまで離れてからデスダンクを出そう。かたまらないが、ガードせずに食らったり、強襲飛翔棍を出したところにヒットするので倒せるぞ。

●その他のパターン

京、大、クラ、舞、社、ラキ

京は中間距離から強サイクロンブレイクを出そう。荒咬みと相打ちになりやすいが、必要経費と我慢するしかない。

大門は歩いてくるまで離れて待ち、きたところに垂直小ジャンプ強キックを当てる。すると直後に雲つかみ投げを空振りするか、超受け身から投げを狙ってくるので、雲つかみ投げの空振りには立ち強キック、超受け身には垂直ジャンプで投げをかわしつつジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連続技を決めておこう。

クラークはしゃがみ強パンチで牽制。すると前転から投げを狙ってくるので、垂直小ジャンプでかわしつつジャンプ強キック→しゃがみ強キックを決めよう。

舞は遠距離立ち強キックで牽制しよう。飛翔龍炎陣を出されると相打ちになるが、ダメージは低いので我慢しよう。

社は近寄ってくるまで待ち、先端を当てるように遠距離立ち強キックを出そう。それにアッパーデュエルで反撃されるが、確率は低いので大丈夫。また、遠距離立ち強キックが届かないとファイナルインパクトで反撃してくる場合があるので、遠距離立ち強キックは絶対に当てること。

ラッキーは画面端までさがり、近づいてきたらバックジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連続技を狙い、ダウンさせたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。

しゃがみ強キックをガードされた場合、その直後にデスバウンドを出す確率が高いので、跳びこんでジャンプ強キック→しゃがみ強キックを狙おう。

VS オメガルガール

まず画面端までさがって[illegible]まで待ち、ルガールがタイム表示の真下を通過したあたりで小バックジャンプ攻撃を出す。するとルガールは跳びこみか前転をするので、跳びこみはガードし、前転には近距離立ち強パンチキャンセル強サイクロンブレイクを決めよう。サイクロンブレイクをヒットさせると直後にジェノサイドカッターや超技を出すことが多いので、さらにダメージを与えられる可能性が高い。



ルガールがこのあたりまできたらバックジャンプ発動



前転してたら着地で連続技。跳びこんできたらガードですじゃ

おまけ情報 いま流行りのアテナのサイコボール→サイキックテレポートといったガード不能飛び道具、ラッキービジョンでも応用できないか研究してみました。その結果、ラッキービジョンはサイキックテレポートと違い、相手がガードポーズになってしまうので問題外、ということが判明しました。泣けるッ！



ブライアン・バトラー

攻略／ジェイケイ

しゃがみ強キック&パンチで確実に攻撃していこう

対CPU戦攻略

●クラッシュキックパターン

東、ユ、レ、麻、拳、神、キム、山、マリ、タ、ブ、真

先端が当たる間合いでしゃがみ強キック（以下、屈D）を出していくパターン。最初はひとまずガードして待ち、相手が近づいてきたら屈D。ヒットしたら、相手の起き上がりに屈Dを重ねていこう。

ユリに対しては、各種突進技を出してきたらガード後に反撃していく。こいつは起き上がるのが早いので注意。

レオナのXキャリバーは、ガード後に連続技を決める。アテナに対しては画面端まで後退し、サイキックテレポートを出してきた時にも屈Dを出していくようにしよう。

キムに対しては、飛翔脚、流星落、半月斬をガードしたあとも屈Dを当てていこう。

山崎に屈Dをガードされたら、すぐに大ジャンプで跳びこんで連続技を狙うべし。

タクマは、屈Dをガードされたら、すぐに後ろジャンプで間合いを離し、翔乱脚を出していたら屈Dを決めよう。

ブライアンは、屈Dをガードしたあとにブライアントルネードやハイパータックルを出してくることが多い。ガード後、前者には連続技、後者には屈Dで反撃しよう。



屈Dは出ている時間が意外と長い。重ねる時は気持ち早めに

●ロケットアッパーパターン

京、紅、リ、バ

しゃがみガードして待ち、先端が当たる間合いになったらしゃがみ強パンチを出していくというもの。跳びこまれた時もしゃがみ強パンチでOKだ。対空技になるぞ。

バイスには、少し引きつけてからしゃがみ強パンチを出すようにすること。前転で抜けられても、左右が入れかわっていれば相手のコマンド投げは空振りするので、そのスキに連続技を決めよう。

●甲羅パターン

舞、ビ、庵、マチ、ハ

画面端でガードをかためて待ち、前転やスキの大きい技に反撃するパターン。前転にはレバー後ろ+Cで投げを決め、スキの大きい技はガード後に連続技を決めよう。キャラ別の補足は以下の通りだ。

舞…ジャンプ攻撃をガードした直後に、近距離立ち強パンチからの連続技を狙おう。

ビリー…強襲飛翔棍やジャンプ攻撃（遠い時は除く）をガードしたら、直後にしゃがみ強パンチを出していこう。

庵…葵花（3段目）や琴月はガード後に連続技。前転や技を出さない跳びこみのあとは屑風がくるので、後ろジャンプで回避しつつジャンプ攻撃から連続技を決めよう。

マチュア…サクラリッジを待ち、ガード後に連続技。

ハイデルン…ネックローリングをガード後に（ダッシュorステップから）連続技。ムーンスラッシャーを空振りしたらスキに屈C。

●ヘイ！カモーン！パターン

テ、ロ、ラル、鎮、キン、社、シェ

特定の技を出すと、CPUは反応してスキの大きい行動をとることがある。そこに反撃を決めていくのがこのパターン。キャラごとに①反応させる技、②CPUの行動、③対処法、④注意点を紹介する。

テリー…①中間距離でしゃがみ弱キック。②ライジングタックル or 前転→ライジングタックル。③どちらもガードしたあとに連続技を決める。

ロバート…①中間距離でしゃがみ弱キック。②跳びこみ or 強飛燕旋風脚。③どちらもしゃがみ強パンチで迎撃。

ラルフ…中間距離でしゃがみ弱パンチ。①跳びこみ。②遠距離立ち強キックで迎撃。

チン…①画面端まで後退して、中間距離でしゃがみ弱キック。②強回転的空突拳 or 柳燐蓬莱。③ガード後、前者には屈D、後者には連続技。

キング…①画面端で後ろジャンプ。②トルネードキック。③空中ガード後に連続技。

社…①画面端まで後退したあと、中間距離でしゃがみ弱キック。②スレッジハンマー。③ガード後に連続技。④しゃがみ弱キックを出したら、いったん立ちガードして様子を見るといい。跳びこみはガードし、そのあと連続技を狙おう。ジャンプ攻撃を出さずに投げにくることもあるので、反応できるなら投げ返す。

シェルミー…①相手が近づいてきたら垂直小ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃。②前転。③スキに連続技。

●ロケットキックパターン

大、チョ、クリ、D

画面端まで後退し、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強キックを連発するというもの。ジャンプ強キックは、地上の相手に当てるつもりで下降中に出していこう。

大門、クリス、ヘビィ・D！に対しては、至近距離でジャンプ強キックがヒットしたら着地で連続技につなごう。クリスのハンティングエアを偶然空中ガードした時は、着地で少し待ってから連続技だ。

チョイに対してはジャンプ弱パンチを使う。竜巻疾風斬を空振りしたら、見逃さずに連続技を決めるべし。

●その他のパターン

アン、クラ、チャ、柴、ラキ

アンディ…クラッシュキックパターンの要領で屈Cを出し（斬影拳→我弾幸ガード後は屈Cで反撃）、ダウンさせたら起き上がりに強ブライアントルネードを重ねていく。

クラーク…しゃがみ弱キックを連発するだけで倒せる。ギリギリ届かない間合いで連発を開始しよう。

チャン…ガードして待ち、相手が歩いてきたら引きつけて垂直ジャンプ。投げを空振りさせられるので、そこにジャンプ強キックからの連続技を決めよう。遠距離立ち強パンチをガードしたら、大ジャンプで跳びこんでジャンプ強キック→屈Dを狙うべし。

柴舟…開始直後～やや近い程度の間合いで待ち、跳びこみをしゃがみ強パンチで返していく。炎重ガード後は屈Dで反撃できるぞ。相手が何もしなくなったらしゃがみ弱パンチで牽制しよう。

ラッキー…画面端でガードをかためて待ち、ジャンプ攻撃（蹴り系）やラッキービジョン→近距離立ち強パンチをガードしたあとにしゃがみ弱パンチを出すと、前転で抜けてくることがある。レバー後ろ+Cで投げを決めよう。また、近い間合いからのダンク落とし（昇り）は、ガード後に連続技を決められるぞ。

ガチガチに待った方が確実。これには確実に反撃していこう



VS オメガルガール

ま[illegible]端まで後退。相手がタイ[illegible]に到達したら、後ろ[illegible]ャンプして昇りで強パンチを出そう。跳びこみや前転を誘えることがあるぞ。跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、相手が着地する直前に誘いの後ろ小ジャンプ昇り強パンチを出そう。前転に対しては、スキにしゃがみ強パンチを決めるのが無難だ。



間合いはあまり厳しくない。誘えたらしゃがみ強パンチだ

おまけ情報 ①相手の起き上がりに、ギリギリ通過するようにビックバンタックルを重ねると裏まわりになる。ヒットさせても反撃を受けるけど。②ショルダーバックブリーカーのモーションに入った直後にバスター&ボムを入力すると、ショルダー～すら発動せずに相手を放り捨ててしまう（ダメージゼロ）。③相手の体力がほとんど残っていない状態で、タイムオーバー直前にMAX版アメリカンスーパーノヴァを決めて体力をゼロにしてみよう。スゴいことになるぞ。



カイザーウェイブ連発！タイミングを修得せよ

ルガール・バーンシュタイン

攻略／ジェイケイ

対CPU戦攻略

●ダークバリヤーパターン
紅、リ、神、チョ、ビ、マチ、ブ、真

特定の間合いで強ダークバリヤー（以下バリヤー）を出すパターン。ヒット後は、大ジャンプやダッシュ（ステップ）などで間合いを調節し、相手が起き上がる直前にバリヤーを出してくり返そう。

バリヤーを出す間合いは、紅丸と真吾には開始直後ぐらい、チョイとブライアンには開始直後よりやや近め。リョウ、ちづる、ビリー、マチュアには相手の目の前だ。最初の1回のみ、前述の間合いよりやや遠めから出そう。


ちづるに対しては、体力勝ちしていたら適当な間合いでＯＫ

●カイザーウェイブパターン
京、大、アン、東、クラ、麻、鎮、キム、山、マリ、柴、D、ラキ

遠距離からカイザーウェイブ（以下ウェイブ）を連発するパターン。ガードorヒットに関係なく連発しよう。

パターンに持ちこむ方法は2つ。1つは、しゃがみ強キック（先端）→キャンセル強ウェイブで間合いを離し、直後にウェイブを出す方法（以下A）。キャンセル強ウェイブは、しゃがみ強キックがヒットしていたらためてから出して起き上がりに重ねよう。

もう1つは、何かしらの技をしつこく出していき、ヒットしたらすぐにウェイブを出す方法だ。

キャラ別の補足に移ろう。①パターンに持ちこむ方法。②ウェイブの弱or強、出すタイミング（CPUがその行動をとらなかったら最大までためる）。③注意点。以上の順で解説していくぞ。

京…①B、近づいてきたら少し引きつけて弱ジェノサイドカッター。②強、相手が前に歩きはじめたら出す。

大門…①A。②強、相手が前に歩きはじめたら出す。③しゃがみ強キック→キャンセル強ウェイブ（ため）から、いきなりパターンを開始。

アンディ…①A。②弱、跳びこみに合わせる。③ヒット後は相手が完全にダウンするまで待ってから次を出そう。

ジョー…①B、近づいてきたところに垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を当てる。②強、最大までためる。

クラーク…①B、中間距離でバリヤー。②強、ためずに連発していこう。

アテナ…①A。②強、ためが3段階目（のけ反り方が2段階目）になる直前。③ヒット後はすぐに強ウェイブを出し、④のタイミングより少し早めに出していこう。


サイコリフレクターの終わり際か、またはυの出がかりに当てていこう

チン…①A。②弱、跳びこみや龍燐蓬莱を見たら出す。

キム…①B、中間距離でバリヤー。②弱、跳びこみに合わせる。③相手がバリヤーに反応してバックステップした場合は、いきなり弱ウェイブを出してパターンに移行。

山崎…①遠めからいきなり出す。蛇使いガード後や、バックステップ後などがチャンス。②強、最大までためる。③近づかれたら遠距離立ち弱パンチを当てる→ガードのくり返しで蛇使いを待とう。

マリー…①A。②強、最大までためる。③間合いが遠い時は、バックステップ→強ウェイブからパターンへ。

柴舟…①しゃがみ強キック→キャンセル強烈風拳から強烈風拳を連発し、画面の端と端まで離れたら弱ウェイブ。②弱、最大までためる。

ヘビィ・D!…①B、中間距離～やや遠めでバリヤー。②弱、最大までためる。

ラッキー…①B、中間距離～やや遠めでバリヤー。②強、相手が起き上がった直後。

●待ちパターン
拳、舞、庵、ハ

画面端で待ち、相手がスキの大きい行動をとったところに反撃していくパターン。

ケンスウ…龍連牙・地龍ガード後は連続技で反撃、前転してきたらスキにしゃがみ弱パンチからの連続技だ。

舞…ジャンプ攻撃をガードした直後や、前転してきたところに、しゃがみ弱パンチからの連続技を決めていこう。

庵…葵花（3段目）や琴月ガード後に連続技。技を出さないジャンプや前転のあとは屑風がくるので、後ろジャンプで回避しつつジャンプ強キックからの連続技を決める。

ハイデルン…ネックローリングガード後に連続技。ムーンスラッシャーの空振りにダブルトマホーク（1段目）→キャンセル必殺技。

●ジャンプ強キックパターン
レ、ラル、クリ、タ

画面端で相手が近づいてきたら後ろジャンプ強キックを連発するパターン。

クリスのハンティングエアを空中ガードした時は、着地後に連続技で反撃しよう。

タクマには、ジャンプ強キックが届かないようなら空中ガードに切りかえよう。覇王至高拳は、ガードor大ジャンプで跳び越して連続技だ。

●誘いパターン
テ、ロ、キン、社、シェ

特定の技をしつこく出してCPUの行動を誘い、そこに反撃を決めていくパターン。①誘いに使う技。②誘える行動。③反撃技。④注意点。以上の順で紹介していこう。

テリー…①ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キックを連発。②前転→ライジングタックル。ガード後に連続技。跳びこまれた場合もしゃがみ弱キック連打でOK。

ロバート…①ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キック。②強飛燕旋風脚。 しゃがんでかわしたあと連続技。

キング…①画面端で後ろジャンプ。②トルネードキック。③空中ガード後に連続技。④ダブルストライクは地上でガードしたあと反撃できる。

社…①画面端まで後退し、ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キック。②スレッジハンマー。③立ちガード後に連続技。④跳びこみはガードし、直後に連続技を狙おう。

シェルミー…①開始直後より少し近い間合いで、垂直小ジャンプ昇り空中ふっとばし攻撃。②前転。③連続技。

●その他のパターン
ユ、チャ、バ

チャンに対してはガードをかためて待ち、しゃがみ弱キックが届く間合いになったらそれを出していこう。跳びこまれたらガードだ。

ユリには画面端で待ち、近づいてきたところに遠距離立ち弱パンチを当てていると、そのうち雷煌拳を出す。ガード後にダブルトマホーク（1段目）キャンセル必殺技だ。

対バイス。近づいてくるのを待ち、開始直後より少し近い間合いになったら遠距離立ち強キックを出していこう。

VS オメガルガール

中距離で連発しない程度に[illegible]を出していると、ブラディスマッシュを出してくることがある。近い時はためずに、遠い時はためてから発射することが多いので、うまくバリヤーを合わせて跳ね返そう。跳ね返した弾がヒットしたら、あとは弱カイザーウェイブ（ためなし）を連発すればOK。


ダウンさせればあとは楽ちん。跳ね返すのに集中するべし

おまけ情報　画面に追いつめて、起き上がりやダウン回避直後に弱烈風拳を重ね、直後にＤＥスクリーマー（強orＭＡＸ版）を出すと、弱烈風拳がガード不能になるうえに弱烈風拳→ＤＥスクリーマーが連続ヒット。しゃがみ京Ｋ（ヒット）→キャンセル弱烈風拳に対して、相手がダウン回避した時がチャンス。しゃがみ京Ｋ（ヒット、相手ダウン回避）→キャンセル弱烈風拳のあと何も出さなくても、京、ユリ、ヘビィ・Ｄ！、ブライアン、真吾は弱烈風拳をガードできない。



打点低めにジャンプ攻撃 ガードさせればもう勝ったも同然だぞ

矢吹真吾（やぶきしんご）

攻略／モリスケ

対CPU戦攻略

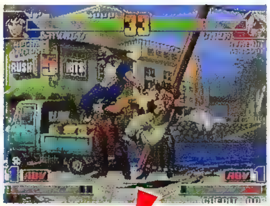
●アレレ、下段攻撃ガードできないの？パターン

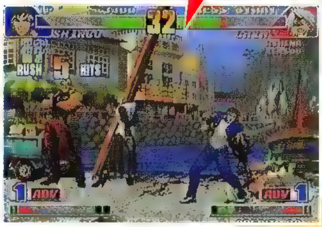
打点低めにジャンプ攻撃を出してガードさせ、着地で素早く近距離立ち弱キックにつなぐと、CPUは立ち状態で出せる下段技をガードしないという性質があるので、ヒットさせることができる。この近距離立ち弱キックをキャンセルをして銃研ぎを出し、浮いた相手に大ジャンプ強パンチで追撃しよう。

着地で近距離立ち強パンチを出せば、これまたCPUは着地時に攻撃をガードしないので、確実にヒット。これにより、近距離立ち強パンチ→キャンセル銃研ぎ→大ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ、というA級技に持っていくことができるのだ。

ということは、低い打点でジャンプ攻撃をガードさせることができた時点で勝利確定、ということになるわけ。なお、このパターンを本文中では略してアレレパターンと表記することにする。

銃研ぎから大ジャンプ強パンチ。着地で相手と密着状態になるので…





近距離立ち強パンチを出せばヒット。出すのが早いとキャンセルできないので注意

●ボディがあまいぜパターン

アン、東、ユ、神、シェ、柴、ブ、真

荒咬みを出して反撃を誘うパターン。相手によっては荒咬みをひたすら食らい続けてくれるので楽勝だ。

ジョーは荒咬みを出すと前転した直後にスラッシュキックを出すことが多いので、ガード後に連続技を決めよう。

シェルミーは荒咬みを前転でかわしてから移動投げを狙ってくるので投げか連続技だ。

柴舟はガードがかたいので荒咬みが当たりにくいが、跳ぼうとしたところに当たることがある。起き上がりに跳びこんでアレレパターンへ。

ブライアンは荒咬みをガードさせると突進技を出すので、ガード後に反撃しよう。

真吾は適当に突進技を出して暴れるので、ガードしたあとの反撃に荒咬みを出そう。

●立ちキックで誘って反撃パターン

紅、ラル、クラ、麻、山、バ、タ

立ち弱キック、もしくは立ち強キックを出して跳びこみなどを誘うパターン。

紅丸は立ち弱キックを使う。ガードさせると直後に反動三段蹴りを出すことが多いので、ガード後に連続技だ。

ラルフ、クラーク、バイスは立ち弱キックを当てると跳びこんでくる。鬼焼きで迎撃し、大ジャンプで跳びこんでアレレパターンに持ちこもう。

アテナ、山崎、タクマは立ち強キックを使う。足先を当てるように出せば、結構な確率でヒットするぞ。山崎は蛇使い中段と相打ちになりやすいが、体力勝ちできる。

●画面端で空中ガードをくり返しましょうパターン

拳、キン、キム、チョ、D

画面端までさがってからバックジャンプをくり返し、硬直の長い技を空中ガードして着地で反撃するパターン。

ヘビィ・D！は空中ガードではなく打点高めのジャンプ強キックをくり返す。突進技を出すことが多く、ジャンプ強キックでつぶせるので、着地で連続技を決められるぞ。

●その他のパターン

京、大、テ、リ、ロ、レ、鎮、舞、チャ、社、クリ、マリ、ビ、庵、マチ、ハ、ラキ

京は画面端までさがってから近づいてくるのを待つ。相打ち覚悟でしゃがみ強キックを出し、ヒットしたら起き上がりに跳びこんでアレレパターンへ持ちこもう。

大門は歩いてくるまで離れて待ち、近づいてきたら垂直小ジャンプ強キックを当てる。すると直後に雲つかみ投げを空振りするか、超受け身から投げを狙ってくるので、雲つかみ投げの空振りには跳びこみから連続技、超受け身には投げを垂直ジャンプで回避してから連続技を狙おう。

テリーは近づいてくるまで待ち、しゃがみ弱キックが届く間合いまできたらしゃがみ弱キックを出そう。反応して前転からライジングタックルを出してくるので、ガード後に連続技を決めればいい。しゃがみ弱キックを出す時の間合いが遠いとパワーウェイブを撃たれるので注意。

リョウは画面端までさがり、近づいてきたらしゃがみ強キックを出す。するとジャンプ強パンチ虎咆という連係をしかけてくるので、虎咆までガードしてから連続技を決める。

ロバートは試合開始時ほどの間合いでしゃがみ弱キックを空振りすると強飛燕旋風脚を誘えるので、しゃがみ状態で回避しつつ連続技を決める。

レオナはXキャリバーを出すまで待ち、連続技を決める。

チンは中間距離でしゃがみ弱を空振りすると、弱柳燐蓬莱や瓢箪撃を誘える。弱柳燐蓬莱はガード後に連続技、瓢箪撃はガードしておく。

舞は画面端までさがり、ジャンプ攻撃をガードした直後と前転に対して近距離立ち強パンチから連続技を狙う。

チャンは中間距離で弱真吾キックを出そう。前転で回避されたら投げ、ヒットしたらアレレパターンに持ちこもう。

社は遠距離から強真吾キックを出そう。ガードされたらしゃがみ強パンチキャンセル弱真吾キックをくり返してガードクラッシュを狙い、ヒットしたらアレレパターンへ。

クリスは近づいてきたところにしゃがみ強キックを出すとヒットするので、跳びこんでアレレパターンへ。

マリーとビリーは跳びこんで連続技を狙えば勝てる。

庵は画面端までさがり、葵花、琴月などをガードしたあとに連続技を狙う。また、前転から投げを狙ってくるので、前転に反応して連続技を決めるようにしておこう。

マチュアはしゃがみ強キックを出せばヒットするので、跳びこんでアレレパターンへ。

ハイデルンはネックローリングを出してくるまで待ち、連続技を決めればいい。

ラッキーは遠距離から強真吾キックを出そう。ヒットしたらアレレパターンへ持ちこみ、ガードされたら再度離れて真吾キックを出そう。



荒咬みを出しまくるだけで勝てるユリちゃん。跳びこまれてもこの通り

VS オメガルガール

試[illegible]しまったら画面端までさが[illegible]ちらに歩いてくるまで待とう。ルガールが[illegible]イム表示の真下あたりまで接近してきたら、後ろ小ジャンプ攻撃を出す。すると反応して跳びこんでくるか前転をするので、跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃し、前転には連続技を叩きこもう。飛び道具をひたすら撃つモードになったら、攻撃せずにガードしておこう。



ルガールがこのぐらいまで近づいてきたら後ろ小ジャンプ攻撃で誘うのだ

おまけ情報 銃研ぎを決めたあとの追撃、流れを止めたくないなら大ジャンプ強パンチ、ダメージ重視なら弱朧車と紹介してきたが、なんと、追撃に超技を使えることが判明！ ズバリ、決められるのはバーニングSHINGOで、ヒット数は1！ 一発しか入らないのでダメージはほとんどなく、ダウン回避されると反撃受けます。はっきりいって使えないけど、これでフィニッシュすることができれば、相手を驚愕させることができるハズだ。



稼ぎがアツイ!! 得点システム

SHOCK TROOPERS 2nd Squad™ ©SAURUS 1998

ショックトルーパーズ セカンドスカッド

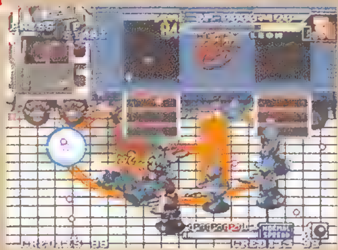
さまざまな得点フィーチャーが導入された今回は、何といっても稼ぎがアツい!! というわけで、気になる得点システムを発売前に予習しておこう。

ザウルス
業務用MVS 秋予定／価格未定
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
508M アクション シューティング

通常点

接近攻撃

接近攻撃で敵を倒すと通常得点に倍率がかかる。まとめて倒したり連続で倒すと倍率が上がっていき、最大8倍まで上昇する（別表参照）。

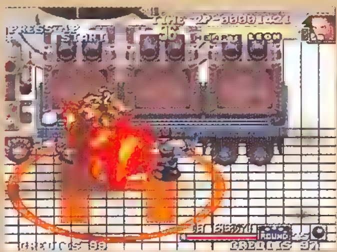

近接攻撃で倒せば倍率UP!

接近攻撃で敵を倒し、次の接近攻撃で倒すまでの間に、以下の条件を満たすと「連続で倒した」とみなされる。
・メインショットを撃っていない
・ウェポンを使用していない
・ダメージを受けていない
・タイムアウトになっていない
・乗り物に乗っていない

最初の接近攻撃	2倍
2連続目	3倍
3連続目	4倍
4連続目	6倍
5連続目以降	8倍

ウェポン

ウェポンで敵を倒すと通常得点に倍率がかかる。多くの敵を巻きこむほど倍率が上がっていき、最大8倍まで上昇する。上昇のしかたは接近攻撃と同じで、1人目が2倍、2人目が3倍、という感じ。


1回で当てた分に倍率がかかる

乗り物

乗り物に乗って敵を倒すと通常得点に以下の倍率がかかるようになっている。
メインショットで敵を倒す、または敵をひき殺すと一律2倍の倍率がかかる。
またチャージショット（ため撃ち）で敵を倒すと、チャージレベルに応じ倍率がかかる（レベル1＝3倍、レベル2＝4倍、レベル3＝6倍）。
ショックアタックはウェポンと同じ扱いとなる。



乗り物は点稼ぎのチャンス



アイテム点

撃ちこみ点

耐久力のあるカタい敵や破壊可能オブジェにショットを撃ちこむと弾1発につき30点入る。ただし、スプレッドの爆風では入らないので注意。

フラッシュアイテム

アイテムは通常100点だが、光った時にうまく取ると千点になる。それだけでなく、効果も高いとのウワサも…!?

※画面写真は開発中のものです。

アイテム得点表

パワーストック(P)	ストック9個目まで100点、MAX時5000点	
ウェポン(W)	ナパームタイプ(レオン、エンジェル)	ストック20個目まで100点 MAX時5000点
	ボンバータイプ(ルル、トーイ)	ストック10個目まで100点 MAX時5000点
ファイヤー(F)	未装備時100点、(F)装備中5000点	
ブーメラン(B)	未装備時100点、(B)装備中5000点	
ミサイル(M)	未装備時100点、(M)装備中5000点	
ラウンド(R)	未装備時100点、(R)装備中5000点	
ライフ(L)	100点、ライフゲージMAX時5000点	
エネルギー(E)	100点、エネルギーゲージMAX時5000点	
マックスパワー(Max)	100点、パワーストックMAX状態で5000点	
インシグニアボーナス(取るタイミングによる)	硬貨	50〜1600点
	金塊	4800〜9600点
	勲章	19990点



クリアボーナス

タイムボーナス

ステージクリア時の残りタイム数×千点。

ノーミスボーナス

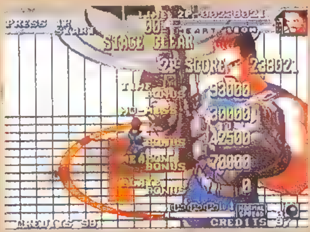
ノーミスでステージクリアすると入るボーナス。連続ノーミスクリアステージ数×残機数×1万点、ノーミスオールクリアで30万点。ミスしたステージは0点。ちなみに残機数4以上はすべて3として計算される。

ライフボーナス

ライフゲージの残量に応じて入るボーナス。満タン時は10万点、減少時は残量値×500点。

ウェポンボーナス

ウェポンの残数に応じて入るボーナス。1発につき5千点。



ステージをクリアすれば入るぞ

プレートボーナス

ステージ中に取ったプレートアイテムの数に応じて入るボーナス。アイテム1個につき500点、ミスるとそれまで取った分はリセット。

フィーチャーボーナス

ニュートラルボーナス

敵のいるところで5秒間何も操作しないでいるとボーナスアクションがあり、このアクション完了時に1万9千990点入る。同一画面エリアで1回のみ有効だ。

プレートボーナス

プレイヤーのコードネーム(2P同時プレイ時はタッグネーム)の一部を構成する単語を、プレートアイテムでそろえると1万9千990点。

必要な文字のプレートアイテムを取ると体力ゲージの下に文字がストックされる。2P同時プレイ時は2人とも同じ単語を個別にそろえる。

単語をそろえている最中に無関係な文字のプレートアイテムを取ると、それまで集めた文字がリセットされてしまうので注意。関係のある文字は何度取ってもOKだが、必要以上はストックされない。

また、2Pが途中で乱入したり、2P同時プレイ時にキャラの組み合わせが途中で変わってもリセットされる。



名前の横にあるのが各キャラまたは各タッグのコードネーム

対応する単語

レオン	HEART
エンジェル	ARMS
ルル(※)	EYES
トーイ	BRAIN
レオン+エンジェル	BEAST
レオン+ルル	WIND
レオン+トーイ	SHARK
エンジェル+ルル	ROSE
エンジェル+トーイ(※)	BEE
ルル+トーイ	STAR

※=Eを2回取る



フェミニストボーナス

白旗兵が女性兵だった時、画面外へ逃がすと1万9千990点。殺してしまうとマイナス1万9千990点。

成績判定システム

ゲームオーバー後、プレイヤーのプレイ内容から、その腕前をアメリカ陸軍の階級を用いて30段階で評価してくれるのがこのシステム。成績判定のもとになる要素は以下の通り。がんばって最高位の元帥をめざせ!

- ステージ進行とクリア時残機
- 倍率加算数
- 1万9千990点取得
- 敵破壊
- フラッシュアイテム
- 接近攻撃回数
- コンティニュー





奇怪なモンスターが
無数にうごめく
病院深部へ突入！
気を抜いたら最後、
決して生きては戻れないぞ！

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
ビーストバスターズ セカンドナイトメア

ステージ3とステージ4は、今まで以上に敵の攻撃が激しくなってくる。心してかからないと、即ゲームオーバーにもなりかねないぞ！

SNK | 業務用HN64 発売中 | 家庭用ROM | 家庭用CD | SS | PS | ガンシューティング

ステージ3

ステージ3の戦いは、2Fナースセンター内でくり広げられる。あわれな姿に変わり果てたナースたちを粉砕しつつ、病院の中心部を目指せ！

ポイント1 ナースセンター

ステージ3は、ナースセンターへと続く廊下からはじまる。初めはプレイヤーの視界にはモンスターの姿はないのだが、曲がり角で右を向いた瞬間にモンスターが出現。

天井の上半身ゾンビ（アッパーゾンビ）は動きが遅いので、正面の軍人ゾンビ（パンサー）たちを片づけてしまってからゆっくり料理しよう。

そのあと、天井に張りついている赤い寄生虫（？）を倒すとまた新たに数体のゾンビが現れ、プレイヤーを追いかけてくる。プレイヤーはそのゾンビたちを相手にしつつ後退しながらナースセンターへ。

センター内では、ナースゾンビ（ナース）や軍人ゾンビの団体が出現。軍人ゾンビが遠くから銃弾を撃ってくるので、その弾に注意しながら、近くのナースゾンビを先に倒してしまおう。



かしましナース3人娘。生前は美人だったと思われる（？）

それらを片づけ、ナースセンターを出ようとするところで、ナースゾンビが3体同時に目の前に登場する。ぐずぐずしていると3体すべての攻撃を受けてしまうので、手早く倒そう。

その3人娘を倒すと、場面は自販機の並ぶ廊下へ。

ポイント2 自販機の並ぶ廊下



なぜ同じ廊下にこうも自販機が並んでいるのかは不明

廊下に出た瞬間、植木の向こうから医者ゾンビ（テラーメディシン）がフライングヘッドバットをかましてくるが、慌てずに狙いを定めよう。

そのあとは犬ゾンビ（ヘビーファング）や軍人ゾンビ、医者ゾンビ、ナースゾンビなどが現れるが、それほど大量ではない。ただ、窓の外の軍人ゾンビの存在を忘れていると、ふいに銃弾が飛んでくるので注意すること。

ある程度廊下を進んだところで、突然窓の外に1機の武装ヘリコプターが飛来する。いったんは姿を消すのだが、再び現れた時に正面からミサイルを撃ってくるのだ。ミサイルは画面の四隅から迫ってくるので、ダメージを受ける前に撃ち落とそう。

ミサイルの雨を切り抜けると、プレイヤーはその先のメインロビーへ向かう。

ポイント3 メインロビー

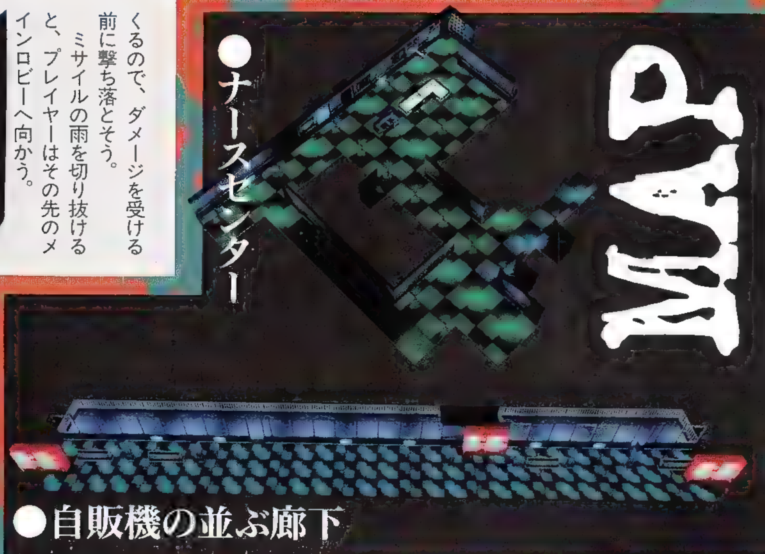
扉を開けるとロビー内は炎に包まれており、そしてそこには先ほどのヘリコプターに乗っていた、チェーンソーを持つゾンビの姿が。そのゾンビ、ゾディアックがステージ3のボスだ。

ゾディアックは手に持ったチェーンソーをめちゃくちゃに振りまわしながら近づいてくるが、絶えず弾を当て続けていれば、攻撃を受ける前に画面奥に吹き飛ばすことができる。それは問題ないのだが、このゾディアックには分身攻撃という厄介な攻撃パターンがあるのだ。

ゾディアックが画面奥で両手を広げるようなポーズを取ったら、分身する合図。点滅しながら左右に分身し、一方は画面左奥の瓦礫の上に移動し、もう一方はプレイヤーの目の前に接近してくる。そしてそのあとにそれぞれが左右に移動し、その時どちらかにターゲットカウンターが出現。しかしほんの一瞬しか出現しないので、どちらかにヤマをはって狙うしかないだろう。



こいつがゾディアック。チェーンソー攻撃は痛いぞ



ステージ4

ステージ4では、4Fから一気にB3F地下水路まで降りていく。地下の大量のモンスターを排除しつつ、脱出のためのルートを確保するのがプレイヤーの目的となる。

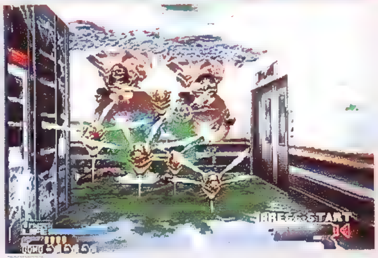
ポイント1 中央通路

ステージがはじまると、まず通路の奥からバイクゾンビ（トラッカー）が走ってくる。それを倒すと、横一列に並んだ軍人ゾンビが登場。一斉に弾を撃たれると対処し切れないので、ボムを使うなどしてできるだけ早く倒そう。

その先の通路では、正面から医者ゾンビ、天井から上半身ゾンビ、空中から巨大バチ（ドラゴンホーネット）が迫ってくる。巨大バチ、医者ゾンビ、上半身ゾンビの順に倒すとスムーズにいくだろう。

さらに通路を進むと、天井からビーメイカー（ハチの巣）が垂れさがっており、そこから巨大バチが次々と出現する。元を断てばハチはそれ以上出てこないので、巣の方を早めに処理してしまおう。

それが済むと、プレイヤーは右手のドアから手術室へ入っていく。



奥に見えるのがハチの巣。早めに粉砕してしまおう

ポイント2 手術室

部屋の中に入った瞬間、プレイヤーは奇怪な光景を目にする。手術台の上に寝ている患者ゾンビの体を、医者ゾンビとナースゾンビが無心に食べているのだ。プレイヤーの存在にすら気づかないので、攻撃もしてこない。しかし気分が悪いので、さっさと倒してしまおう。

そのあとには医者ゾンビや軍人ゾンビなどが現れるが、銃を撃ちっぱなしにしていれば問題なく倒せる。

それらを片づけると、プレイヤーはダクト内に入って地下へと降りていくことになる。



共食いゾンビ。彼らにも食欲はあったのである

ポイント3 地下水路

ダクトから降り立ったのは、不気味な雰囲気の漂う地下水路。ここに登場するモンスターは、軍人ゾンビ、赤ゾンビ（0マイン）、巨大魚（キラーフィッシュ）、巨大ミノ虫（プラスター）など、バラエティーに富んでいる。

その分攻撃方法も多様で、注意しなければならないのは、水面に浮いてくる赤ゾンビと、天井からぶらさがって現れる巨大ミノ虫。どちらも、ある程度時間がたつと自爆して寄生虫（?）をまき散らすのだ。一斉に自爆されると厄介なので、出現したら即倒すようにしよう。



水面に浮かんでくる赤ゾンビ。ちょっと気持ちよさそうにも見える

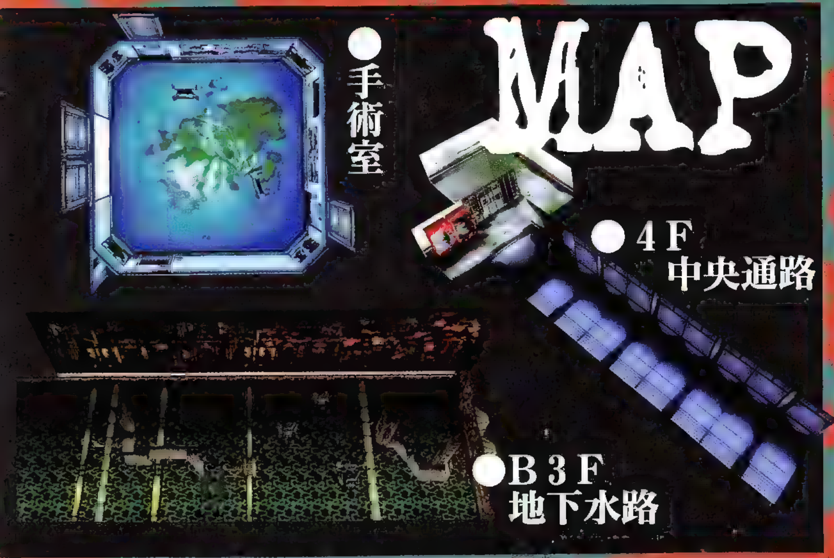
ポイント4 排気口

地下水路の先には、上下に深く突き抜けた排気口が。プレイヤーがその上を見上げるとゾンビがぼとぼとと落ちてくるが、それほど数は多くない。問題はそのあと、視点が下に移ってからだ。

排気口の下の方から、巨大な口に足が生えたようなモンスター（クロウズ）の団体が、わらわらと壁を登ってくるのだ。初めはそれほど多くないのだが、時間がたつにつれてその数を増していき、最後には対処が追いつかないくらいになる。苦しくなったら迷わずにボムを使おう。



壁を登ってくるクロウズの群れ。とにかく数が多い



ポイント5 8角形の空洞

ステージ4のボス戦の舞台は、8角形の巨大な空洞だ。そしてそこで戦うボスは、クロウズの親玉といった感じのイートワン。ほとんど口だけのモンスターだ。

こいつが奥の出入口に姿を消したあとは、正面の3つの出入口のどれかからランダムに飛び出し、その際にターゲットカウンターが出現。しかし一瞬なので、出現してから狙っていては逃しやすい。どれか一つの出入口に的をしぼろう。



イートワンは巨大な口のモンスター。でも歯並びはよくない

ボムの有効利用法

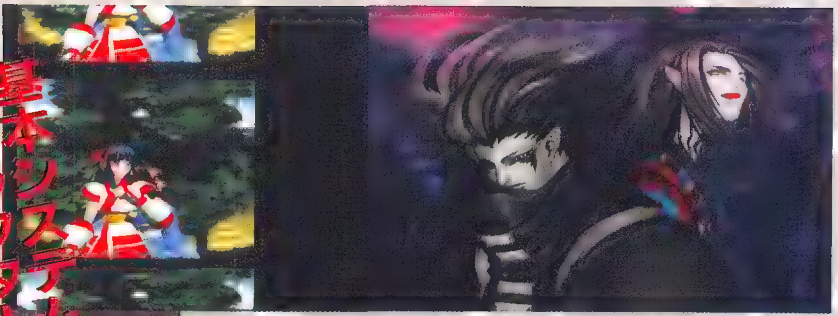
ボムは苦しい時にプレイヤーを助けてくれる便利なアイテムだが、単にモンスターを倒すだけが使い道ではない。

ボス戦では、出現しているターゲットカウンターをすべて一気にクリアしてしまう効果もあるのだ。どうしても勝てないボスがいたら、ボス戦までボムを温存しておくといいだろう。

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2™

基本システム解析＆キャラクター別技解析





いよいよ姿を現しはじめた『SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝』。人気シリーズの新作ということもあって、待ちに待ったという人も多いことだろう。

今月は基本システムと前号で掲載しきれなかった必殺技をそれぞれ解析したい。

これを参考に、新しくなった『侍魂』を楽しんで欲しい。

SNK

業務用HN64	家庭用ROM	家庭用CD	SS	PS
10月発売予定／価格未定	—	—	—	—

格闘アクション

システム解析

解析／ジェイケイ

●ライフゲージ回復

本作では、体の末端部分に攻撃を食らった場合に限り、減った体力（ダメージ）の一部が時間とともに回復する。回復可能ダメージは、黄色いゲージによって表示されるぞ。

全体ダメージに対する回復可能ダメージの割合は、攻撃を受けた部位によって変化する。より末端部分に近いほど高くなるようだ。

注意して欲しいのが、体力が残り少なくなると（ゲージが赤点滅）、回復ができなくなってしまうこと。黄色のゲージが一気になくなってしまうのだ。また、時間切れ判定の時は回復可能ダメージが無視されるぞ。回復可能ダメージはあくまでダメージなのだ。



足元を攻撃されても、回復可能ダメージばかりなのでへっちゃら…



というわけでもない。体力が減ると通常ダメージになっちゃうのだ

●受け身

相手の攻撃を食らって吹き飛ばされた時に、自キャラが地面につく寸前にA～Dのいずれかを押すと、受け身を取ることができる（ダウンしないで後方に跳ねて着地する）。

受け身のメリットは、なんといっても相手のダウン攻撃を回避できること。本作では全キャラにダウン攻撃が装備されたうえ（詳しくは後述）、ダウン中の相手にヒットする必殺技も多いので、受け身はマスターしておくべきだろう。

デメリットは、終わり際に無防備な状態があること。この状態はほんの一瞬だが、手痛い反撃を食らう可能性もあるので、考えなしに多用するのは得策とはいえない。

なお、地面に叩きつけられるようなダウンや、投げ技でのダウンには受け身が取れないので注意。空中に吹き飛んだ時でも、自キャラがうつぶせ状態だと受け身不可能だ。また、空中で弱攻撃を食らった時はダウンしないので、やはり受け身が取れない。



受け身を読まれると…。間合いが近い時は取らない方がいいかも

●弾き返し

相手の攻撃を、当たる直前まで引きつけてからガードすることで可能。成功するとその攻撃を弾き返し、相手にスキを作ることができるぞ。

タイミングはシビアだが、その分見返りは大きい。相手はかなり長い間無防備になるので、多少出が遅い程度の技なら余裕で決められるのだ。

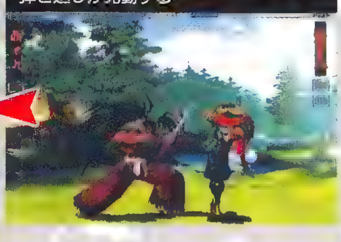
弾き返しができる技は通常技のみ。必殺技や秘奥義に対しては発動しない（普通のガードになる）。また、中段技に対しては立ちガード、下段技に対してはしゃがみガードしないと発動しないので注意。

ちなみに、怒りMAX状態→怒り爆発状態→怒りMAX時怒り爆発状態という順に、弾き返しのタイミングが甘くなり、簡単にできるようになるのだ。

返したあとはほぼ何でも決め放題。真サムよりは全然簡単です



ギリギリまで引きつけてガードすると、弾き返しが発動する



＊システム、画面、コマンド表はすべて開発中のもので、製品版では仕様が異なる場合があります。
＊記事中のコマンドはマイキャラが右向き時のものです。



天草降臨っぽいダウン攻撃。確実に決められる場面もあるぞ

●ダウン攻撃

相手をダウンさせたあと、レバーを下方向に入れてA or Bを押すと出せる。ダウン中の相手に対する追い打ち技だ。

Aで入力すると、その場から相手を攻撃する技が出る。出が早くスキも小さめだが、ダメージは少なめだ。

Bの方は大きく跳び上がり攻撃する技。出は遅くスキも大きいが、ダメージは大きめ。

このダウン攻撃は、相手が空中にいる時から出せるが、完全にダウンしているところにしかヒットしないので注意。

●S.C.S.

本作では、レバーニュートラル or ←＋CDで攻撃型の、→ or ↓ or ↘＋CDで弾き型のS.C.S.を出すことが可能。

攻撃型は前作のS.C.S.に近いタイプ。入力すると普通に発動攻撃が出るぞ。

弾き型は、入力した時点では構えを取るだけ。そこに相手の攻撃を受けると、弾き返して発動攻撃で反撃する仕組みなのだ。発動攻撃は届きさえすれば確実にヒットするぞ。

返すことのできる技は、→＋CDなら上段技、中段技、上段投げ（！）。↓＋CDなら下段技だ。ただし、飛び道具系の技や秘奥義は返せない。

発動攻撃以外は攻撃型でも弾き型でも同じ。発動攻撃を当てたあと、特定のボタン入力で連続攻撃をくり出せるぞ。

基本的な組み合わせはAAA、BBB、AABBCCABCの3通り。地上ヒット時はどれも連続ヒットする。

AAAは、相手が地面をすべるようにすっ飛んでいき、組み合わせの中でも高い攻撃力をもっているぞ。



出がかりにスキがなく、取れる技も多い。主力になりそうな予感…

BBBは、相手をほぼ真上に浮かすことができ、最後の一撃にキャンセルがきく。キャンセル（遅めキャンセル）必殺技や、通常技→キャンセル必殺技などで追撃できるのだ。ダメージ重視ならコレ。

AABBCCABCは、ダメージこそ大したことないが、怒りゲージが一気にMAXになるという効果があるぞ。

ちなみに本作では、S.C.S.中の技（発動攻撃も含む）はすべて上段判定だ。



BBBは浮かせ技。現段階ではノーキャンセルでひろうとダメージ大

コマンドでピンときた人、正解です。要は天草降臨の14連斬なのだ



●怒りゲージ

体力ゲージの下にある細いゲージがそれ。ダメージを受けた時と、攻撃をガードされた（した）時にそれぞれたまっていき、満たんになると怒りMAX状態となる。自分の体力が4分の1以下になると、ダメージを受けた時の増加量が2倍にアップするぞ。

怒りMAX状態になると、攻撃力が上昇し、必殺技の怒りMAX版と秘奥義を使えるようになる。この状態は、一定時間が経過するか、秘奥義を使うまで持続する。

●怒り爆発

怒りゲージがある状態で、自キャラが地上にいる時にABCを同時に押すと発動する。

発動後は、怒りゲージが青色の爆発ゲージに変化。このゲージがゼロになるまでの間は、怒MAX状態とほぼ同じ効果を得られる。攻撃力上昇の割合は怒MAX状態よりわずかに大きく、怒MAX状態で怒り爆発を発動した時はさらに大きい（爆発ゲージの色が黄色になる）。

爆発ゲージは、時間とともに少しづつ減っていき、必殺技の怒MAX版や秘奥義を使った時も一定量減る。初期量は、発動した時の自分の体力が少ないほど多くなるぞ。

怒り爆発中にBCD or ABCを同時に押すと、爆発ゲージをすべて消費して〝一閃〟を出すことができる。出した時の爆発ゲージの量が多いほどダメージが大きくなるぞ。

怒り爆発状態が終了すると、怒りゲージ自体が消滅してしまう。以降は、怒りゲージに関するシステムを一切利用できなくなるので注意。



左は通常時（元気）、右は怒りMAX（瀕死）で爆発したものだ

●投げ

操作は全キャラ共通で→＋C。立ち状態の相手にのみ有効な上段投げで、もちろんガードすることはできない。なお、→とCは同時に入力する必要があるので注意（レバー入れっぱなしでは出ない）。

決めたあとは、レバーを→ or ←に入れておくと〝突き放し〟に派生、それ以外は〝共通投げ〟に派生する。

突き放しは、相手が一定時間無防備になるので、そこに追撃を決められる（突き放し自体はダメージなし）。←だと後ろに突き放して相手が背中向きになるのだが、間合いが離れるため追撃が決めにくい。現段階では→で正面に突き放した方がいいだろう。

共通投げは、ダメージの小ささが難点だが、確実性は評価できる。ほとんどのキャラはダウン攻撃（A）で追撃できるので覚えておこう。

→＋Cを食らった瞬間にCボタンを押すと、投げ抜けをすることが可能。ダメージなしで抜けることができるぞ。

ちなみに、相手の背後から投げ技（必殺技の投げ技も含む）を決めた時は、引き倒すような投げ技になる（任意に派生を選ぶことはできない）。

追撃は決めにくくなったが、やはりメインはコレ（突き放し）だろう





重いときバリヤ系の技に対しては、先読みステップ移動が有効だ！

●ステップ移動

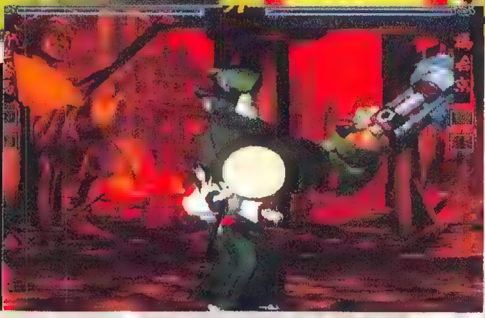
レバーとDボタンの組み合わせで〝ステップ移動〟が可能。←だと後ろ、→だと前、↓だと手前、↑だと奥に移動する（後ろはレバー←←、前はレバー→→と同じ）。斜めへの移動はできなくなった。

相手との軸がずれる手前＆奥へのステップ移動は、攻撃を回避するのに使える。攻撃が直線的であるほど回避しやすいぞ。ただし、モーションが長いので回避したあと不利な状況になることもあるし、前作のようにステップ移動中に相手の攻撃をガードすることはできないので注意。

●起き上がり

基本的に前作と同じ。レバーを上下左右に入れておくと、その方向に転がってから起き上がることができる。その場で起き上がりたいならレバーニュートラルだ。転がっている最中はダウン攻撃を食らってしまうので注意しよう。

起き上がり攻撃は、AorC（中段技）とB（下段技）の2種類。どちらも出がかり～攻撃中は無敵だ。転がってから出すこともできるぞ。



ダッシュジャンプは裏まわりを狙いやすい。ダイブするしか！

●ジャンプ

小ジャンプがなくなり、通常時は軌道の高いジャンプしかできなくなった。

新たに加わったのが、フロントステップorダッシュ中の前ジャンプ。軌道が低くて移動距離も長いジャンプになるぞ（KOFシリーズの中ジャンプのような感じ）。

キャラクター別技解析



解析／修羅騎士 鷹

修羅は万能タイプ 羅刹はトリッキーさがウリ!?

技解析

レフィシュルは突進技。Aは移動距離が短いがスキは小さめ。Bはその逆といった感じ。Cはフェイクで、残像のみが突進する。Dは攻撃はせずに移動のみを行うのだ。

シェドムーサは飛び道具。弱は弱攻撃から、強は強攻撃からキャンセルして連続技に組みこめる。また、遠距離からの牽制にも最適な技だ。

ノア＝ラテム。攻撃力がアップ（約1.25倍）するのだが、自分の体力は徐々に減っていく。

羅刹の秘奥義であるレイ＝ファ＝ラースは突進系の技（中段）。発生は遅いが、空中連続技ならバッチリ組みこむことができるぞ。



鎌で攻撃するナハイベル。空中連続技に組みこめるぞ



斧のブベズリーブはガード不能技だ。当てる位置で威力も変化する



秘奥義のサナタス。鎖で縛って、ヤリタイ放題♡ 連続技にも組みこめる



ノア＝ラテム中に出せるレイル＝ハイ（飛び道具）。ガード不能だぞ



ルエ＝レズ。ボタンを押し続けることによって体力を回復するが…



リーン＝エークはレイ＝カース中に出すことのできる秘奥義なのだ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レフィシュル	→↘↓↙←＋AorBヒット中にAorB
（フェイク）	→↘↓↙←＋C
（移動）	→↘↓↙←＋D
シェドムーサ★	↓↘→＋AorB
ナハイベル	←↓↙＋AorB
ロジェレフ★	→↓↘＋AorB
ブベズリーブ	←↙↓↘→＋C
ノマム	←↓↙＋C
●秘奥義	
サナタス	←↙↓↘→＋BC
羅刹	
●必殺技	
レ＝イルバグ★	↓↘→＋AorB
レイ・マール	→↓↘＋AorB
レアシィマ	→↘↓↙←＋AorB
ノア＝ラテム	←↓↙＋D
レイ＝カース	→↓↘＋D
●秘奥義	
リーン＝エーク	レイ＝カース中に↓↘→＋BC
レイ＝ファ＝ラース	←↙↓↘→＋BC

★は怒りMAX時にコマンド最後をAB同時押しにすることによって怒りMAX版にすることが可能。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
封字の法「炎」★	↓↘→＋AorB
封字の法「風」★	→↘↓↙←＋AorB
封字の法「雷」	→↓↘＋AorB
封字の法「斬」	←↓↙＋AorB
●秘奥義	
封字の法禁じ手「怒髪衝天」	→↘↓↙←＋BC

羅刹	
●必殺技	
封字の法「炎」★	↓↘→＋AorB
封字の法「噴」★	→↘↓↙←＋AorBorC
封字の法「封印」	↓↘→＋C
封字の法「乱」	↓↙←＋C
封字の法「因果」	←↓↙＋C
●秘奥義	
封字の法禁じ手「火炎爆」	←↙↓↘→＋BC

技解析

長い槍、飛び道具突進技…。攻撃間合いの広さがウリ

「風」は飛行速度の遅い飛び道具。ヒット後は巻き上げられた相手に追撃を決められる。現段階では、CD→B・B・Bからつなげられるぞ。

「怒髪衝天」は乱舞技。出が早いうえにリーチも長いので、連続技に組みこみやすい。

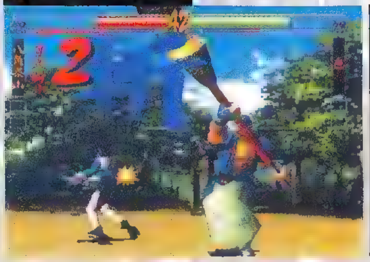
「封印」と「乱」は上段投げ。前者は相手の必殺技&秘奥義を封じる効果が、後者は相手のレバー操作を上下&左右を逆にする（またはボタン操作をずらす）効果がある。この効果は、一定時間が経過するか、こちらが攻撃をヒットさせるまで持続するぞ。

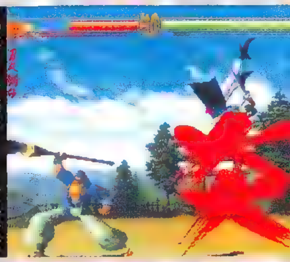
「火炎爆」は、「怒髪衝天」に比べると出が遅いものの、連続技には組みこめる。

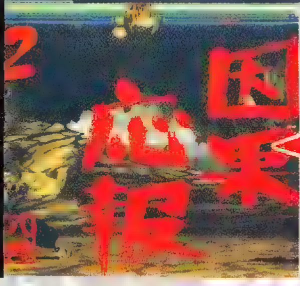


解析／ジェイケイ


ド派手な「怒髪衝天」。ヒットすると乱舞がはじまるタイプの技だ


突進技の「斬」。すれ違いざまに攻撃し、さらに背後から一撃


「炎」は、筆アッパーで浮かせて火or炎で追撃するようになったぞ



因果応報とばかりに（?）反撃する。いわゆる当て身技だ


「因果」。入力すると槍を構え、そこに上or中段を受けると…


「封印」。相手を後ろに引き崩したあと、背後から筆で攻撃する

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
弧月斬★	→↓↘＋AorB
旋風裂斬★	↓↘→＋AorB
烈震斬	←↓↙＋AorB
酒瓶打ち	↓↙←＋C
豪傑投げ	→↓↘＋C
●秘奥義	
天覇封神斬	→↓↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
弧月斬★	→↓↘＋AorB
旋風裂斬★	↓↘→＋AorB
烈震斬	←↓↙＋AorB
酒瓶打ち	↓↙←＋C
剛破	→↓↘＋C
穂薙	剛破中に↓↘→＋A
波濤	穂薙中に↓↘→＋B
天覇凄煌斬	怒MAX時波濤中に→↘↓↙←＋AB
怒濤断	←↙↓↘→＋C
●秘奥義	
天覇神滅斬	←↓↙＋BC

技解析

両剣質にコマンド投げが追加！ 剛破からの新連係も見逃せないぞ

弧月斬は前作同様に無敵時間がないので、おもな使いどころは連続技になる。

旋風裂斬は発生が早くなり、連続技に組みこめるようになった（至近距離でガードされると反撃を受けるが）。追撃を決められるのは相変わらず。

剛破は、発生が早くなったので弱斬り系の技（→＋Aがオススメ）からでも連続技になる。判定は中段だ。

穂薙、波濤、天覇凄煌斬は剛破の追加技で、すべて連続ヒットする。波濤は、キャンセルをかけて弧月斬や烈震斬を出すこともできるぞ。

豪傑投げと怒濤断はどちらも上段投げ。性能はそこそこといったところか。



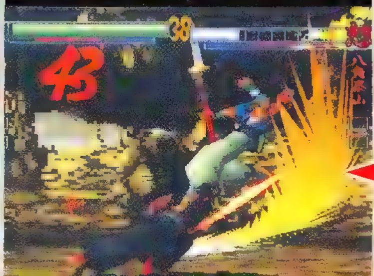
解析／ジェイケイ

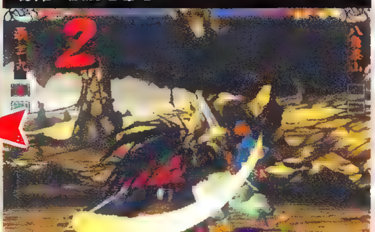

剛破のあとに↓↘→＋Aで出せる追加技。相手を吹き飛ばすぞ

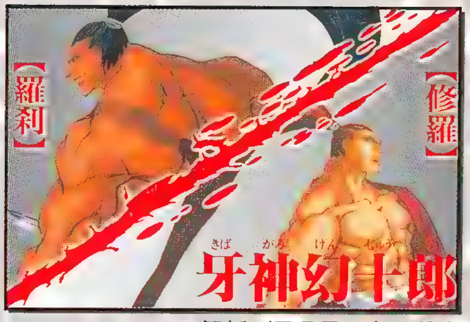

相変わらずダウン攻撃として機能する烈震斬。スキは大きめ


旋風裂斬は立ちBから連続技になる（弱がいい）。追撃も可能だ


相手の襟元をつかんでボディに柄打ち→横斬り。ガラ悪いです


怒MAX時なら天覇凄煌斬で締め。通常時は弧月斬につなごう


剛破からの追加技は基本的に連続ヒットする。穂薙→波濤ときて…



解析／DSP—たろりん

長いリーチと高い攻撃力で対戦相手を圧倒せよ

技解析

光翼刃は攻撃発生が遅くなった。地上戦で使うとつぶされる恐れがあるので、連続技に組みこむのが無難。

三連殺は、弱ならば「燐」まで連続ヒットするので、連続技に使える。強も、最初の「牙」の発生が早くなっているので、連係に使える。

百鬼殺は突進技だが、今回は攻撃判定が一回しか発生しない。ガードされたらそこで技が終了となる。

紫暮は非常にリーチが長いが、中段ではなくなり、ダウンも奪えなくなった。

役縛りは巨大な飛び道具。ヒットすると相手は一定時間動けなくなり、その間は攻撃し放題だぞ。



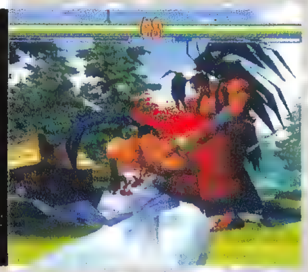
光翼刃は浮かせてからの空中連続技に組みこんで使うといいだろう



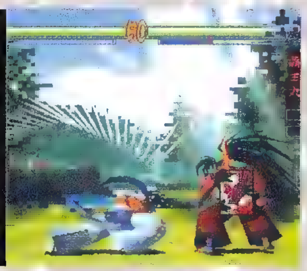
どうりゃぁ〜とパチキ。効くぜぇ〜。雫刃よりも威力が低いけど



五光斬はリーチは短いが発生が早い。連続技に組みこもう



百鬼殺。今回は1回ガードされるとそこで技が終わってしまう



紫暮は踏みこむ距離が大きいぞ。牽制兼奇襲として使えそう



役縛りで相手をかためたら、バリバリ攻撃を当てることができる

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
光翼刃★	→↓↘+AorB
桜華斬	↓↙←+AorB
三連殺「牙」★	↓↘→+AorB
「角」★	「牙」中に↓↘→+AorB
「燐」★	「角」中に↓↘→+AorB
雫刃	→↓↘+C
盃割り	↓↘→+C

●秘奥義

技	コマンド
五光斬	→↓↘+BC

羅刹

●必殺技

技	コマンド
百鬼殺★	↓↘→+AorB
牙神突	→↘↓↙←+AorB
紫暮	←↓↙+AorB
盃砕き	→↘↓↙←+C
賭場荒らし	←↓↙+C

●秘奥義

技	コマンド
役縛り	↓↘→+BC



解析／DSP—たろりん

素早い通常技から動物技につないでいこう

技解析

立ちBの出が早いので、接近してから立ちB→キャンセル必殺技でゴリ押しできるぞ。

カムイ リムセは、立ちBなどから連続技に組みこめる。ガードされてもリスクが少ないので使いやすい。

シチカプ エトゥは、ママハハを飛ばす技。中段で、ヒットすると相手が浮くのは相変わらず。

円舞剛脚・円舞双掌はコマンド投げ。相手が男性キャラならば前者に、女性キャラなら後者になる。

イルスカ エムシ ネワ シキテは、シクルゥに乗っているときに出すと発生が早く、連続技に組みこめる。ダウンしている相手にも当たる。



レラ オ チキリ。しゃがんでいる相手は投げられなくなった



イルスカ ヤトロ リムセ。ママハハが巨大化して突進する



カムイ シキテ。シクルゥが突進する。相変わらず頼れます



男性キャラ限定の円舞剛脚は今回はコマンド投げ。効果音が笑える



食らった相手は股間を押さえてうずくまる。マジで痛そうなのね



イルスカ エムシ ネワ シキテ。多段ヒットする突進技だ

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
カムイ リムセ★	←↓↙+AorB
アンヌ ムツベ★	←↙↓+AorB
レラ ムツベ★	→↓↘+AorB
シチカプ エトゥ	↓↘→+A
レラ オ チキリ	→↓↘+C
ママハハに摑まる	↓↙←+D

●秘奥義

技	コマンド
イルスカ ヤトロ リムセ	↓↘→+BC

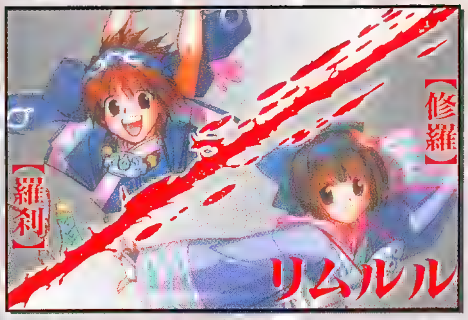
羅刹

●必殺技

技	コマンド
カムイ リムセ★	←↓↙+AorB
アンヌ ムツベ★	←↙↓+AorB
レラ ムツベ★	→↓↘+AorB
カムイ シキテ	↓↘→+AorB
疾走 流転胸撃刃	↓↘→+C
シクルゥに乗る	↓↙←+D
円舞剛脚(円舞双掌)	→↓↘+C

●秘奥義

技	コマンド
イルスカ エムシ ネワ シキテ	↓↙←+BC



解析／蒼炎闘士ゆーち

キュートな修羅と元気な羅刹 どっちをとる?

技解析

カムイ シトゥキは前作同様、打撃技としてダメージを与えることができる。また、本作では突き出した盾で相手の攻撃を受け止める(当て身)こともできるようになったぞ。しかし、受け止めただけでは相手にダメージはないので、凍りついている相手に追い打ちを決めにいくことが必要。

コンル ストゥは、ルプシ トゥム(通常技が氷属性になり、一部の必殺技がパワーアップする技)からの派生技。出が遅いのが難点。

アラカアラカは見た目こそ違うが、エタイェ シノッと同様の上段投げ。相手の腕に強烈なしっぺをお見舞いする。性能、威力ともにそこそこ。

技コマンド表

修羅

●必殺技

ルプシ クアレ★	↓↘→+AorB
コンル ノンノ★	→↓↘+AorB
ウプン オプ	↓↙←+AorB
コンル シラル	空中で↓+C
エタイェ シノッ	→↓↘+C
カルカルセ(シヌ)	↓↘→+Dor↘+D
(エンカ)	↓↙→+Dor↙+D

●秘奥義

ルプシ カムイ エムシ	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技

ルプシ トゥム	←↓↙+D
コンル ストゥ	ルプシ トゥム中に←↓↙+C
ルプシ テク ヌム	→↘↓↙←+C
コンル メム★	↓↙←+AorB
カムイ シトゥキ	←↓↙+AorB
エプンキネ コンル	ダメージ動作中にABCD
アラカ アラカ	→↓↘+C
カルカルセ(シヌ)	↓↘→+Dor↘+D
(エンカ)	↓↙→+Dor↙+D

●秘奥義

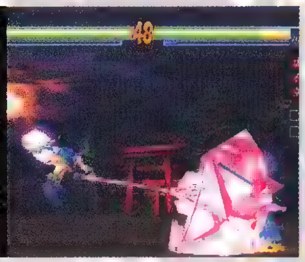
ルヤンペ コンル ノチゥ	↓↘→+BC

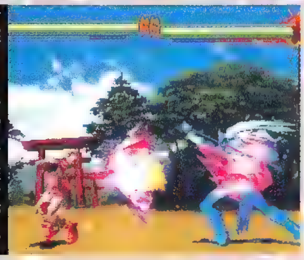

怒MAX時のコンル ノンノ。通常版、MAX版どちらも追い打ち可能

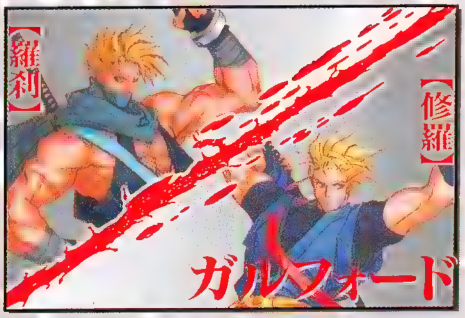

修羅はお馴染みのデカ氷♡ お好みに合わせてポイ捨てしちゃえ


キュートなカルカルセ(シヌ)から攻撃しちゃえ♡ 相手の攻撃も回避できちゃうぞ


ピシャーンっと一発プレゼント♡ しっぺの上手い女性って素敵…


大地に優しいアイスハンマー!! 笑えるけど、威力と出の遅さが気になる…


打撃と当て身の2面性が光る、新生カムイ シトゥキ。使い道はさまざま



解析／ジェイケイ

大きな変更は秘奥義のみ 修羅はパピィ、羅刹は雷が主力だ

技解析

シャドーコピーは、姿を消して相手の前方(A) or 後方(B)にワープする技。消えてしまえば動作終了まで無敵。羅刹のみ演出が派手になっているが、技性能は同じだ。

前作では下段判定だったラッシュドッグは、本作では中段判定に変更された。

マシンガン&ストライクドッグは中段判定のまま。パピィが突進しはじめるのが遅いので、ガルフォード本人との同時攻撃が可能だ。

プラズマファクトは体に雷をまとう技。使用後は少しづつ体力が減るものの、攻撃力が全体的に上昇。この状態でのみ出せる技もある。解除したい時は同じコマンドを入力すればOKだ。

技コマンド表

修羅

●必殺技

レプリカアタック	→↘↓↙←+AorB
ラッシュドッグ★	↓↘→+A
マシンガンドッグ	↓↘→+B
ストライクドッグ	↓↘→+C
レプリカドッグ★	↓↙←+A
パピィに餌をあげる	↓↙←+C
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B

●秘奥義

D.D.D.(トリプルディ)	↓↘→+BC

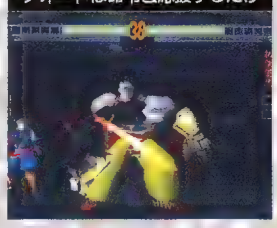
羅刹

●必殺技

シャドーコピー	→←↙↓↘→++AorB
プラズマブレード★	↓↘→+AorB
プラズマブレイク★	→↓↘+AorB
プラズマファクト	←↓↙+D
ストライクヘッズ	→↓↘+C
L. S. T.	怒りMAX時←↙↓↘→+AB

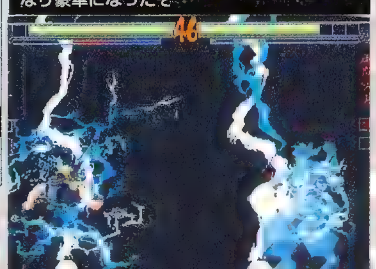
●秘奥義

T. B. C.(サンダーブレイクキャノン)	→↓↘+BC


パピィの乱舞技、D.D.D。ガルフォードは命令&応援するだけ


パピィに餌をあげる。パピィ系必殺技の攻撃力が1回だけ上がるぞ


突進したパピィが相手にかみつくマシンガンドッグ。追撃が可能


T.B.C.は、先月号のバージョンに比べてかなり豪華になったぞ


L.S.T.は怒MAX時限定の必殺技に。性質は前作同様突進技だ


プラズマブレードは、弾のグラフィックが微妙に変化しているぞ



解析／モリスケ

テクニカルな技が増えより高度な闘いを望みたい

技解析

死月は空中から相手の頭をつかんで投げを決める。打撃判定なのでガードされるぞ。

空中月輪波は斜め下方向への飛び道具。怒MAX版はスピードが速くなり多段ヒット。

召還は必殺技の性能をアップさせる水玉を召還する。最大で3つまでつけられるぞ。

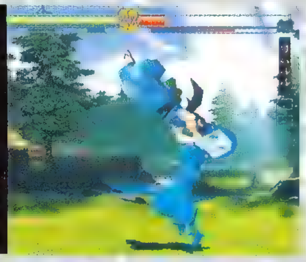
破月は相手から攻撃を受けた時にのみ出せる技で、一定のダメージを受けるが反撃に転じることができる。

水皇転身はポーズを変えて通常とは違う攻撃ができるようになる。発動中は相手から攻撃を受けてもひるまない。

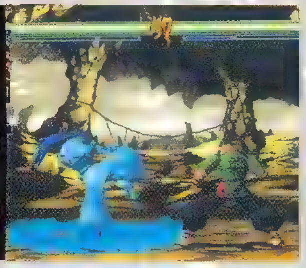
天昇蓮華は連続でコマンド入力していく多段必殺技。写真は最後の一撃のもの。

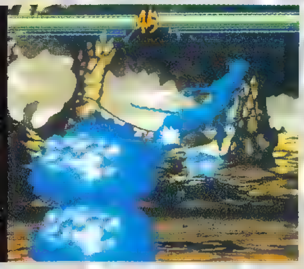

召喚。水玉を装着すればパワーアップした必殺技を1回だけ出せる


空中月輪波。撃ったあと間合いが離れるので反撃は受けにくいかも


死月。つかんでから投げる。水邪 蒼月では蹴りを決めるぞ


天昇蓮華。締めの一撃はハデハデ。なつかしの超亜空間ですか?


水皇転身。このポーズの時はダメージを受けてものけ反らなくなる


破月。イターイ連続技を食らってしまいそうな時に使うとよさそう

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
死月	空中で↓↙←+C
月光	→↓↘+AorBorC
浮月	↓↘→+C
月輪波(空中可)★	↓↘→+AorB
召喚	↓↙←+D
●秘奥義	
月昇水柱波	→↘↓↙←+BC

羅刹	
●必殺技	
蓮華水舞「青蓮華」	↓↘→+C
「紅蓮華」「青蓮華」中に	↓↘→+A
「白蓮華」「紅蓮華」中に	↓↘→+B
翔月★	→↓↘+AorB
水月★	↓↙←+AorB
破月	ダメージ動作中にABCD
円月	←↓↙+C
水皇転身	←↓↙+D
●秘奥義	
天昇蓮華	↓↘→+BC・↓↘→+A・↓↘→+B・↓↘→+C・ABCD



解析／修羅騎士 鷹

修羅は当て身技、羅刹はスタイルチェンジを持っているぞ!!

技解析

不動撃。今回は純粋な飛び道具になった。弱は弾速が遅く飛距離は短いが、スキが小さいので接近戦でも使用可能。

災炎。ご存じ各種必殺技をパワーアップさせるお助け技。対応技は、不動撃、大爆殺(B)、地龍炎。

炎滅は当て身技。上、中、下段のどの技でも返せるぞ。

地龍炎。中段だが、スキが大きいので目の前に置くような形で使っていこう。

炎熱獄。効果範囲は狭いが、ヒットさせると、追い打ち可能なのだ。おもにガードされても有利な弱を使うといい。

炎皇転身。発動後は攻撃を食らってものけ反らなかったり、通常と違った技が出せる。


肘打炎迅掌。発生は遅いが間合いはそれなりに広いのだ


炎滅は高性能な当て身技。当て身成功後はこのように爆発する


大爆殺。上段ガード不能技ではなく、打撃判定になってしまった


炎皇転身。このあとはコマンドで出すことのできる技もあったりするのだ


炎熱獄。相手の起き上がりなどに弱を重ねていくといい


火炎撃。中段だがガードされると反撃されてしまう

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
不動撃★	↓↘→+AorB
大爆殺★	→↓↘+AorB
災炎	↓↙←+D
炎滅	←↓↙+AorB
地龍炎	→↘↓↙←+AorBorC
肘打炎迅掌	→↓↘+C
●秘奥義	
大炎上	→↘↓↙←+BC

羅刹	
●必殺技	
火炎撃★	←↓↙+AorB
六道烈火「祓」	↓↘→+C
「爆」 「祓」中に	↓↘→+A
「滅」 「爆」中に	↓↘→+B
「地獄道」「餓鬼道」 怒MAX時に	↓↘→+AB
「畜生道」「餓鬼道」中に	↓↘→+A
「修羅道」「畜生道」中に	↓↘→+B
「人道」「修羅道」中に	→↓↘+C
「天道」「人道」中に	→↘↓↙←+D
炎熱獄★	→↓↘+AorB
炎皇転身	←↓↙+D
絶焼騎馬式 噴虎	→↘↓↙←+C
肘打炎迅掌	→↓↘+C
●秘奥義	
狂覚醒	←↓↙+BC



解析／修羅騎士　鷹

技解析

燕返しはパワーダウン しかし鋭い斬り技は健在だ!!

燕返し。リーチが短くなったうえ、ガードされると反撃確定。ここは空中連続技にや裏まわりに使っていこう。

秘剣　細雪。今回は小さいキャラに対しても全段ヒットするようになった。もちろん連続技にも組みこめるぞ。

朝凪、夕凪。朝凪は上or中段を当て身し、夕凪は下段のみ当て身可能。成功したあとは、一太刀浴びせるぞ。

夢想　霞は居合い斬り。それぞれ上or中or下段の判定を持つ。発生は早いが、キャンセルで出すことはできない。怒り時は3方向同時に斬りこむが普通にガードできる。しかしキャンセルで出せるので連続技に組みこむことができる。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
燕返し★	空中で↓↘→+AorB
秘剣　細雪★	↓↙←+AorB
非剣　細雪	↓↙←+D
天霜の構え	→↘↓↙←+C
天つ風	天霜の構え中にA
霜風	天霜の構え中にB
雪崩	→↓↘+C
●秘奥義	
燕六連(空中可)	→↓↘+BC

羅刹

●必殺技	
燕返し★	空中で↓↘→+AorB
朝凪	←↓↙+A
夕凪	←↓↙+B
朧刀	↓↘→+AorB（×3）
雪崩	→↓↘+C
夢想　霞★	↓↙←+AorBorC
●秘奥義	
夢想残光霞	←↙↓↘→+BC


燕六連。空中連続技に組みこんでいこう

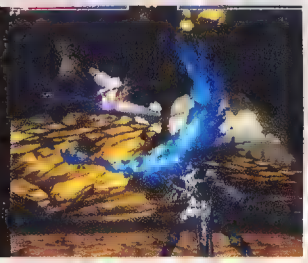

コマンド投げの雪崩。相手をほうり投げて斬りこむのだ


天つ風。中段ではあるのだが、小さいキャラに対しては、空振りしてしまう



夢想残光霞。演出が右京らしくなった。連続技にも組みこめるのだ


朧刀。強は立ちAからでも連続技に組みこむことができる


燕返し（怒MAX）。このようにエフェクトが派手になるのだ



解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

前作をほぼ継承した修羅と、独特な技満載の羅刹

蓮華舞は、空華・阿or吽中にも出せるようになったぞ。

無憂華は、技の発生が若干早くなった観がある。スキも短めで、狙う価値はありそう。

波羅夷は、ヒット後に相手を毒状態にすることができる。

無常は、中段、下段の使い分けができるようになった。ヒット後に追い打ちも可能。

蒼空神は、一定時間空を飛ぶことができる。空中専用の必殺技は、まずこの技で空に浮かなければならない。

頗梨、摩尼は、空中専用の飛び道具。頗梨の軌道はストレート（斜め45度）、摩尼は、緩やかな軌道（アンダースロー）で光球を撃ち出す。いずれも遠目から撃っていくことになりそうだ。

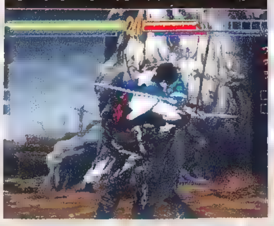
技コマンド表

修羅

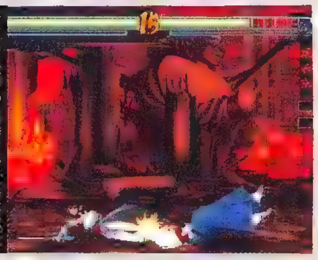
●必殺技	
天砲輪★	→↓↘+AorB
露祓★	↓↘→+AorB
空華「阿」	↓↘→+D
「吽」	↓↙←+D
首刀	←↓↙+C
黄泉落とし	→↓↘+C
顎	黄泉落とし中に←→+A
蓮華舞	空中で↓↘→+C
(結跏趺座)	空華中にC
昇華	結跏趺座中にA
●秘奥義	
天魔波旬	→↓↘+BC

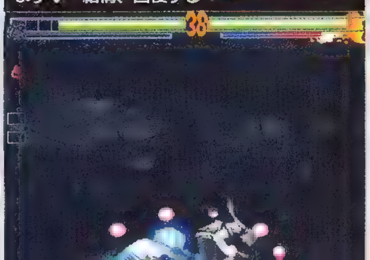
羅刹

●必殺技	
アショーカ[無憂華]	←↓↙+C
アビドヤー[無明]	→↓↘+C
パーラジカ［波羅夷］	怒MAX時→↓↘+AB
アニトヤ[無常]	←↓↙+AorB
カルナー[慈悲]	←↓↙+C
ヴァルナ[蒼空神]	→↓↘+D
スパティカ[頗梨]	蒼空神中に→↓↘+A
マニ[摩尼]	蒼空神中に→↓↘+B
アルグヤ[閼伽]	怒MAX時蒼空神中に→↓↘+AB
●秘奥義	
ルーパ＝スカンダ[色蘊]	蒼空神中に↓↘→+BC
ルーパ［色哭］	↓↘→+BC

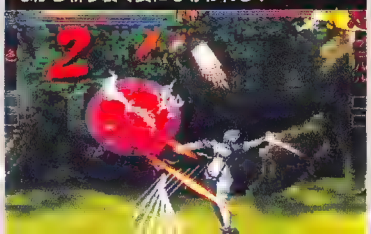

蓮華舞(結跏趺座)から昇華！ 実戦的じゃないけど見た目は凝ってます


コマンドが変更された上段投げの首刀。黄泉落としより発生が早い


新技の〝顎〟。現時点では奈落落とし～影践の方がダメージが高い


色気満載の色哭は、相手の体力を吸っちゃいます♡ 結構、回復する


色蘊は、相手めがけて数発の光弾を一斉に放つ空中専用技（秘奥義）。爆発します



微妙に使いやすくなった無憂華。綺麗に舞いながら斬り裂く姿に心奪われる♡

技コマンド表

修羅

●必殺技

技名	コマンド
影分身	→←↙↓↘→+AorB
烈風手裏剣★	↓↘→+AorB
爆炎龍★	↓↙←+AorB
爆炎龍微塵隠れ	→↓↘+C
爆炎陣	↓↙←+C
空蝉　天舞	→↘↓↙←+A
地斬	→↘↓↙←+B

●秘奥義

技名	コマンド
乱れ烈風手裏剣	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技

技名	コマンド
猿舞	←↓↙+AorBorCorD
蜘蛛走り	↓↘→+D
爆韻	ダメージ動作中にABCD
もず落とし★	→↓↘+C
上段当て身	→↓↘+A
下段当て身	→↓↘+B
罰	←↙↓↘→+C
雷	→↘↓↙←+C
雹	しゃがんでいる相手に↘+C

●秘奥義

技名	コマンド
真もず落とし	←↙↓↘→+BC・→↓↘+C



解析／モリスケ

奇襲、連続投げなど上級者向けキャラ? 多彩な技を楽しもう

技解析

爆炎龍微塵隠れは爆発とともに姿を消す。発生が早いので使い勝手はよさそうだ。

空蝉　天舞は瞬時に空中から現れ、奇襲をしかける。出はじめに当て身判定がある点は前作と変わっていない。

乱れ烈風手裏剣は巨大な手裏剣を投げつけ、それがヒットすると大量の手裏剣を投げまくる乱舞技へ変化する。

蜘蛛走りは低い姿勢で接近する移動技。

爆韻は相手から攻撃を受けた時に自爆して反撃に転じる。自爆する際にダメージを受けるので多用はできない。

上段受け身は名前の通り上段技をゲットする。下段当て身もあるので取りまくりか?



乱れ烈風手裏剣。とにかく大きいこの手裏剣が当たれば乱舞開始!



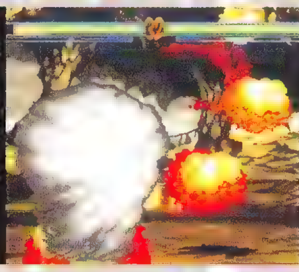
空蝉　天舞。出はじめの当て身判定は健在。もちろん地斬もあるよ



爆炎龍微塵隠れ。前作では対空技として使えたが、今回はどうだろう?



上段当て身。当て身が成功すると相手をよろけさせて組みつくぞ



爆韻。自爆する時に一定のダメージを受けるが、反撃に転じられる



蜘蛛走り。低い姿勢で接近し、投げか打撃で攻めることになりそう

技コマンド表

修羅

●必殺技

技名	コマンド
腕打遠心投	←↙↓↘→+C
四肢破壊固め	腕打遠心投中に←↙↓↘→+A
粉砕大落下	腕打遠心投中に←↙↓↘→+B
山嵐	怒MAX時共通投げ中にAB
大外刈り	共通投げ中にA
巴投げ	共通投げ中にB
大折檻	→↓↘+C
顔砕旋風打★	→↘↓↙←+C
放り投げ	相手ダウン中に↙or↓or↘+C
原爆固め	相手背後で→↓↘+C

●秘奥義

技名	コマンド
天地大洛	←↙↓↘→+BC・→↓↘+A・→↓↘+B

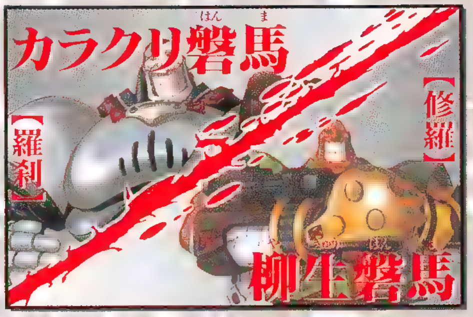
羅刹

●必殺技

技名	コマンド
カラクリ壱番起動 鉄砕丸★	↓↘→+AorB
カラクリ伍番起動　怒裏流	→↘↓↙←+AorB
カラクリ弐番起動 蛇威炉	←↙↓↘→+C
カラクリ拾七番起動　熱々罵穴★	←↓↙+AorB
カラクリ九番起動　常沌埒手	→↓↘+AorBヒット中にB
カラクリ四番起動 歯止刀	←↓↙+C

●秘奥義

技名	コマンド
カラクリ四拾参番起動 魔神丸	↓↘→+BC



解析／ジェイケイ

修羅は強化された投げ技　羅刹は怪しい技で攻めろ!

技解析

腕打遠心投は上段投げ扱いの技。発生は遅いが間合いは広く、2種類の追加技で追撃が可能（落ちてくるところを狙えば通常技も決められる）。

放り投げはダウン投げ。おもな決めどころは、通常投げ、山嵐、頸椎粉砕のあと。追撃は2種類の追加技でのみ可能。

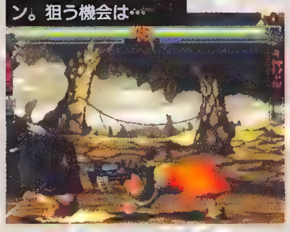
山嵐、大外刈り、巴投げは、→+C後すぐにレバーニュートラルで出せる共通投げ（上段投げ）から派生する投げ技。

天地大洛は、相手の立ち、しゃがみに関係なくゲットできる、追加入力式の連続投げ。

魔神丸は、蛇威炉→鉄砕丸とくり出し、ヒットすると砲撃乱舞を決める技。発生が早いので連続技に組みこめる。



天地大洛は、最後の放り上げ後に突進技で追撃するようになったぞ



背後投げの原爆固めは投げっぱなしジャーマン。狙う機会は…



大折檻は間合いの広い上段投げ。相手を膝の上に叩きつけたあとでお尻ペンペンだ



最後は肩からの超巨大鉄球で締め。CD↓B・B後が決めやすい



魔神丸は微妙に変化。蛇威炉→鉄砕丸から両手の大砲を交互に発射…



蛇威炉。両腕を広げたまま、首〜腰の部分を回転させて攻撃する

マニアにはたまらないね!? 12ページびっくし!!

ビーストバスターズ
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
セカンドナイトメア 設定原画集

9年の歳月を経て復活したガンシューティングゲーム『ビーストバスターズ　セカンドナイトメア』。
今回はその設定原画とストーリーの裏設定を大公開するぞ!!
なお裏設定を公開するにあたって、NF7月号で紹介したメインストーリーをもう一度おさらいしよう。

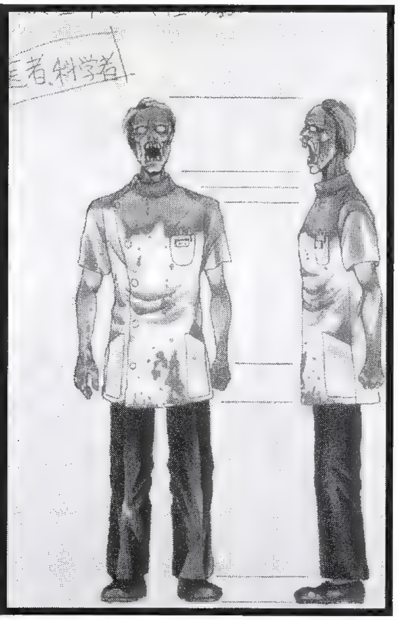
ナース

看護婦、白衣の天使も今や…。生前は美人だったのかもしれない。



テラーメディシン

あわれな姿に変貌してしまった病院関係者たち



もとは医者だったと思われる。生命を救う立場が今や奪う者に。不可抗力とはいえその無念さは計り知れない。

ストーリー

2009年。東京湾に浮かぶ海上都市「新東京ポートタウン」。その一角にそびえる「国際特殊病理研究病院」(ISPH※)において、人々が次々にモンスターへと変貌してしまう病気が発生。瞬く間に院内に蔓延し、ISPHは生けるもののない「死の病院」と化してしまった。

事態を重く見た国連は、事件解決と原因究明のため、特殊海兵部隊員をISPHに送りこんだ。

指定された装備はBB(ダブルビー)。

…個人携帯可能な装備の中で、最も破壊力の高い、目標殲滅戦装備である。

※ISPH：International Specialized Pathologies Hospital

裏設定

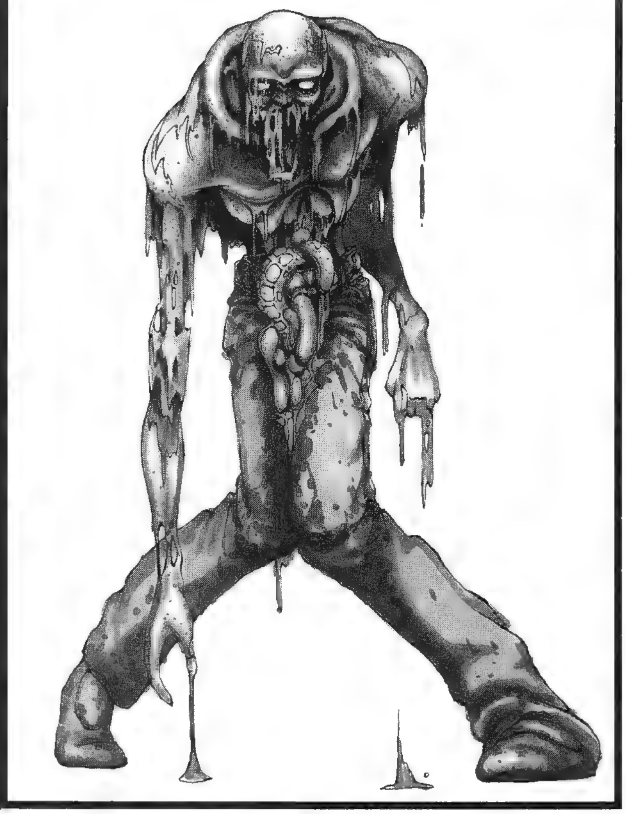
発端

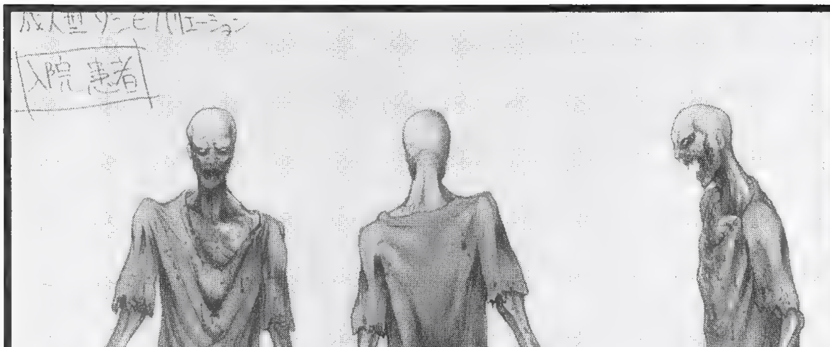
ISPHではこの事件の1ヵ月前に前院長が病に倒れ、副院長派と理事長派の後継者争いが巻き起こっていた。両陣営とも政治家を絡めた熾烈な裏工作をおこなっていたが、



自爆して、得体の知れないヒルのようなものをまき散らすはた迷惑なゾンビ。この時飛び散るヒルみたいなやつが「ジャイアントリーチ」。

0(ゼロ)マイン





ストーカー&ワンダラー

ゾンビになってしまった患者たち。彼らもとんだとばっちりだ。ちなみに画面上で青色の服を着ているのがストーカー、黄色の服を着ているのがワンダラーという。

院長選挙を前に副院長派のスタッフの一人が、かねてより研究中の「南極に落ちた隕石に付着していたヒル状の生物」に関する中間報告を学会に発表することが明らかになった。1999年に落下したその生物の正体は長い間謎であったが、今回クローン培養により、生きたサンプルを発生させることに成功したというものである（その生態の研究はこれからおこなわれる予定であったが、選挙対策のために中間報告が先行した）。途中段階でありながら、その報告は間違いなく学会でも驚愕をもって認められるほどのもので、院長選挙における副院長派の優位を決定づけるものであると予想された。

この報告にあせった理事長派は、強硬な手段に訴える。武装暴走族を使い、表面上は病院の管理する麻薬類を強奪させるように見せかけてI－SPHを襲わせ、問題のサンプルを破壊、あるいは持ち出せようとしたのだ。

しかし、研究者自身ですら知らない恐ろしい秘密がそのサンプルにはあった。賊の襲撃の中、ケースを破壊され常温の中に飛び出したその生命体は……。

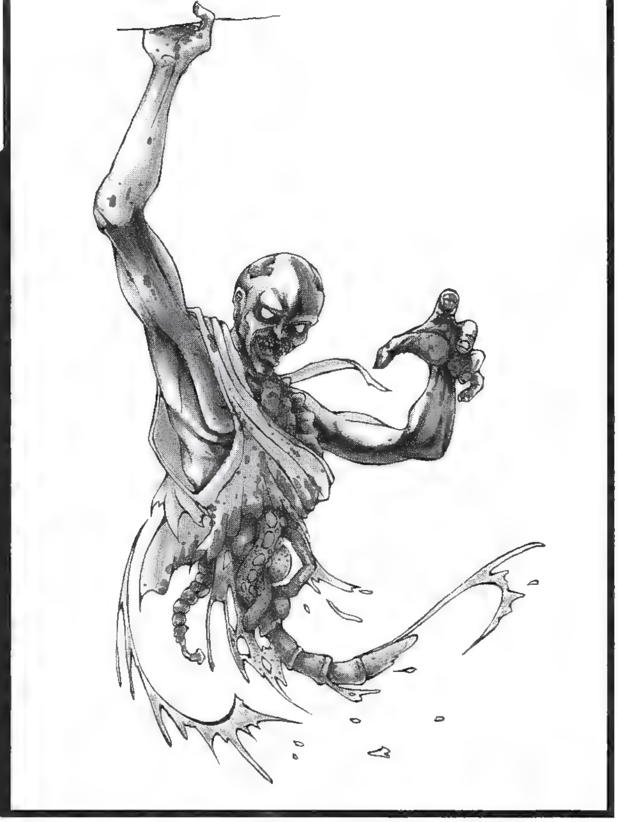
サンプル SP-99907a

1999年7月に、南極昭和基地から5kmの地点に落下した隕石に付着していた生命体（発見時はすでに生命活動は停止していた）。外見は体長1cmに満たない、ヒルのようなものだったと推定される。未知の器官が多く、すでに死

アッパーゾンビ

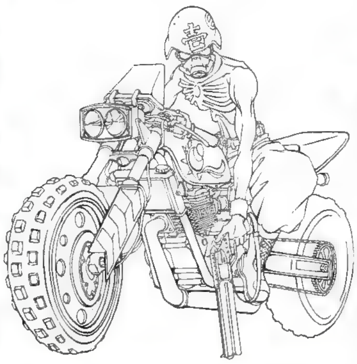
下半身は他のゾンビに食われてしまったらしく、上半身だけで動く。床をはいずる、いかにもノロマそうなやつもいれば、天井から降ってくる元気な死体もある。

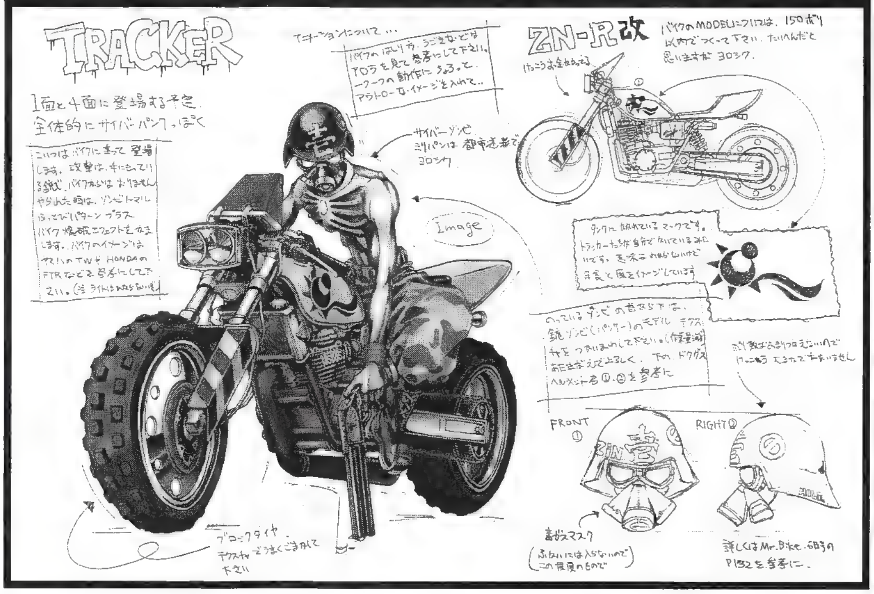




トラッカー（ゲリラゾンビ）

病院にはそぐわない暴走族の群れ





バイクに乗るは銃は撃つは、本当にこの連中は意志がなくなっているのか？　もっともその風貌から推測するに、死んでもなおお好き放題やっているだけかもしれない。実際にバイクに乗っているのは「パンサー」のベストを外し、パンツの色が都市迷彩になったモデル。

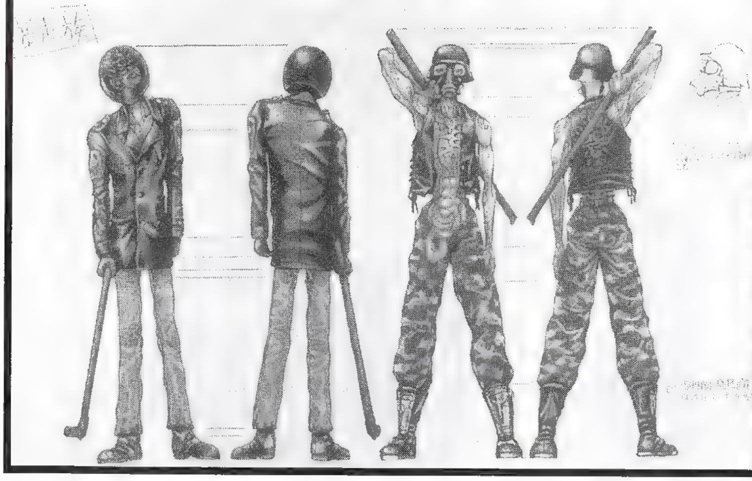
亡していたため長らく謎につつまれていたが、ＩＳＰＨのクローン技術によってその後復活。培養に成功した。その正体についての研究が学会発表後おこなわれていく予定であった。

武器

主力となる重マシンガンＭＰＢ－２４００ｃは、多弾数マガジンを装備した目標掃討用兵器であり、ＢＢ装備のメイン装備である。20世紀でいえばベトナム戦争で活躍したＭ－60やＭ134バルカンに似た運用をされる。照準をつけることなく、腰だめで目の前の敵をすべてなぎ倒す圧倒的な火力を主体とする。フロントハンドガード内には3本の銃身が内蔵され（サプレッサー部：銃口から10㎝付近、は共通）、過熱した銃身をポンプアクションによって回転／交換するバレルローテーションシステムによって、従来とは比較にならないほどの長時間連続射撃が可能である。

サテライトウエポン

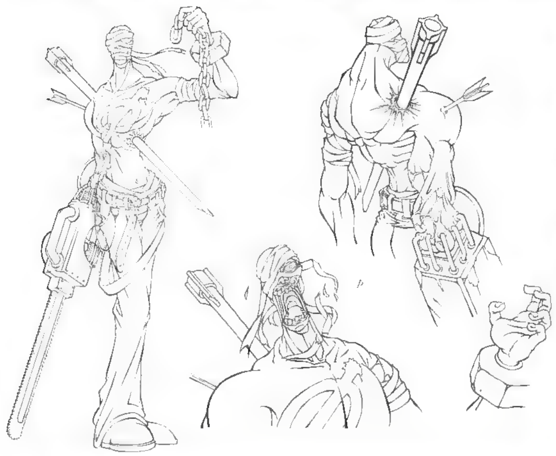
人工衛星「ひなぎく」からのピンポイントレーザーは、どんな大国であろうとも国連の承認がなければ使用できない。これは衛星攻撃が一種の暗殺兵器として認知されているためである。もちろん緊急の場合には即座に審議され、許可がおりる仕組みになっている。別にボムボタンを押す度に国連で承認作業がおこなわれているわけではない。



パンサー（軍人ゾンビ）

ナイフや斧を投げつけてきたり、ショットガンなどを撃ってくる。実際にはこのモデルからベストを外し、メットもとって、ドクロがむき出しになったものになっている。

ゾディアック

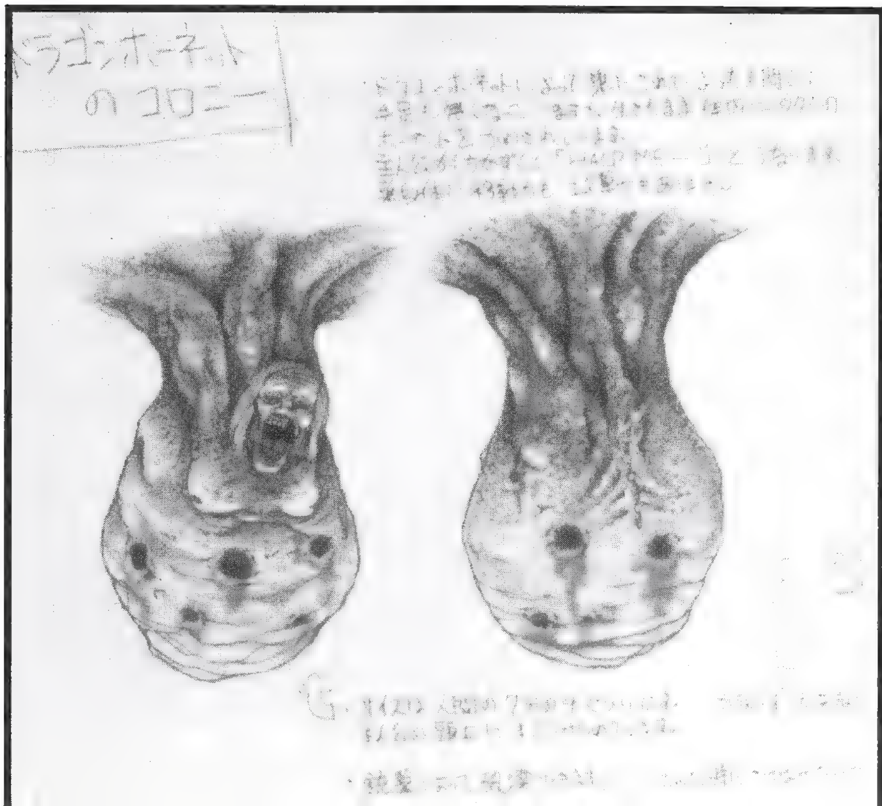




電動チェーンソーを右腕に装着して大暴れするむちゃくちゃ元気なゾンビ。分身までしてくるやっかいな奴だぞ。体にでっかい釘（?）が刺さっている。

変わり果てた姿になった元人間たち…

ビーメイカー

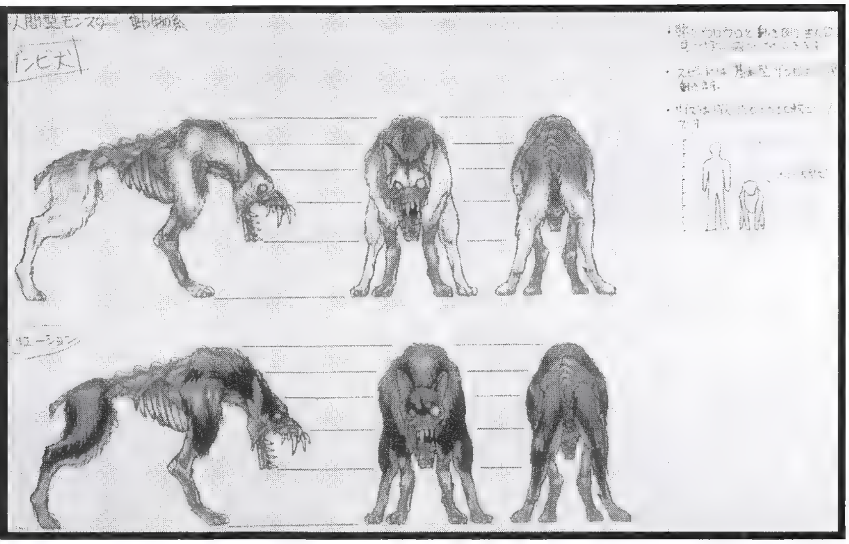


生きたままドラゴンホーネットの宿主にされてしまった人間らしい。敵の中では唯一人間の意志があるようだが…。

動く死体と化した動物

ディープバイツ＆ヘビーファング

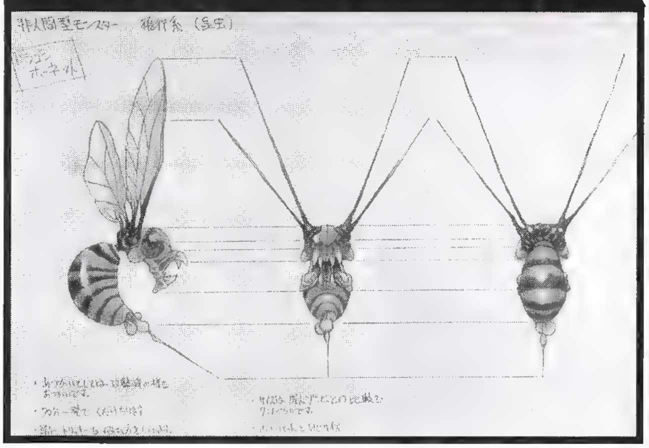
イラストでは分からないのだが、ゲーム画面では青い方が「ディープバイツ」、茶色の方が「ヘビーファング」と呼ばれている。病院で飼われていた実験用生物や、野良犬などであろう。

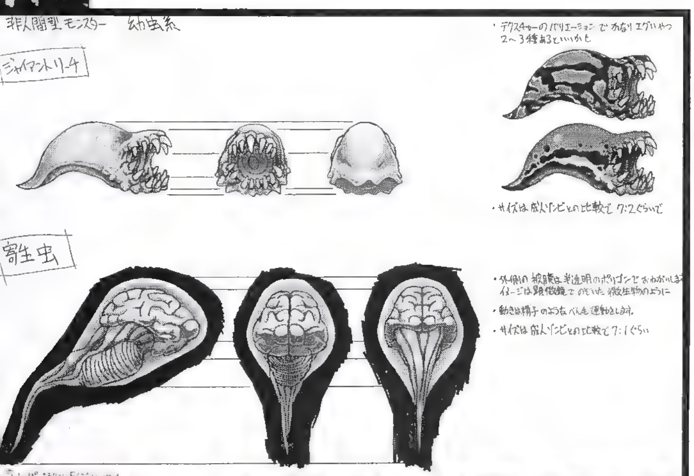


事件の影響か、遺伝子操作の産物か…未知の怪生物

ドラゴンホーネット（巨大蜂）

生きた人間に卵を産みつけ巣にしてしまう血も涙もないやつだ。いや、虫だし。



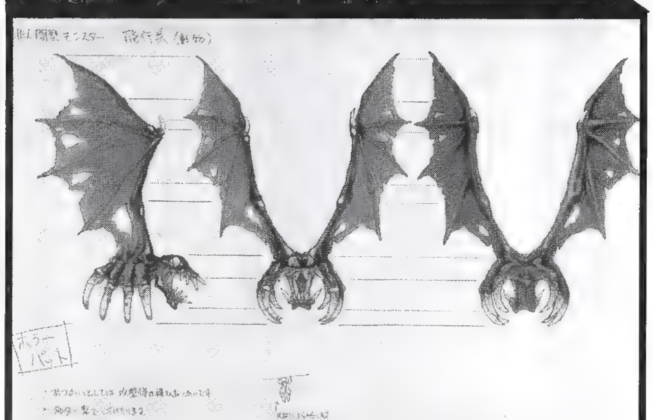


ジャイアントリーチ＆寄生虫

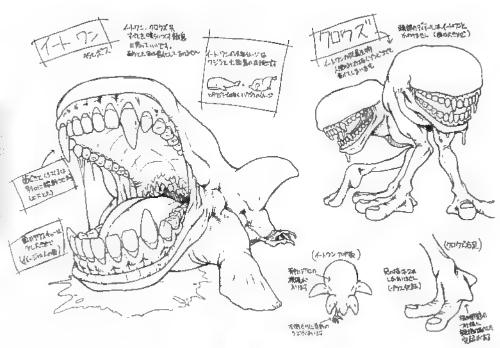
ヒル状の気色悪いジャイアントリーチに、脳味噌のようなものが透けて見える寄生虫。こんなんばっかですか…。

ホラーバット

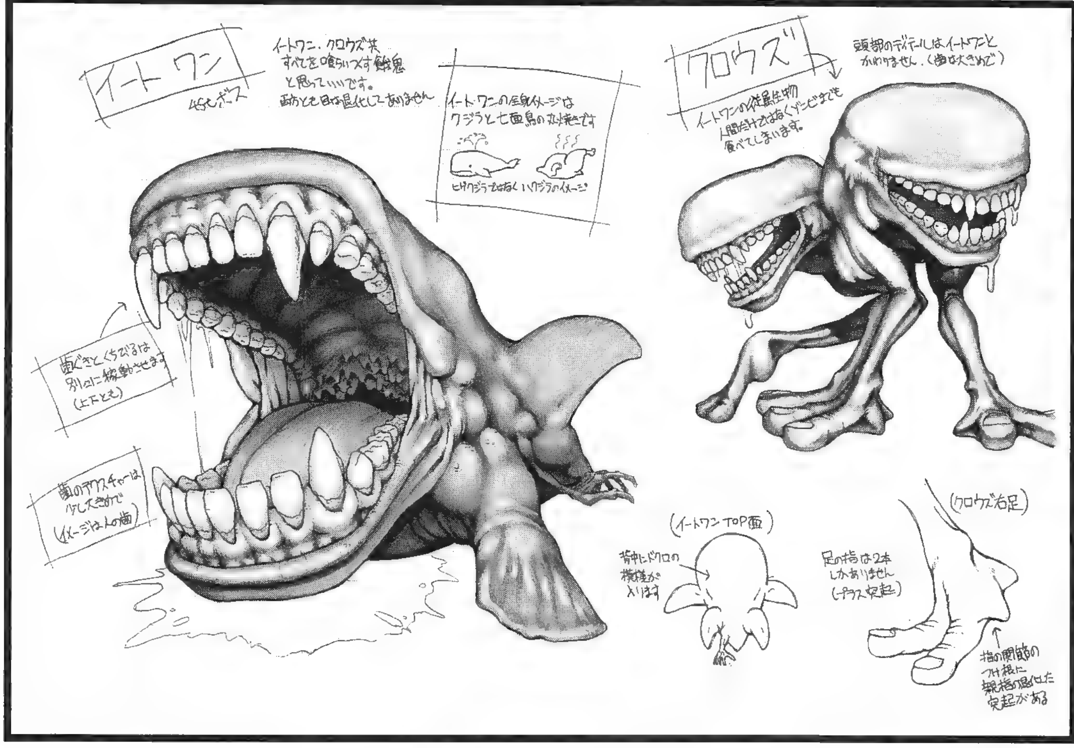
正体不明の奇怪なコウモリ型ビースト。恐らく地下水道に住みついていたのだろう。



人型ゾンビも丸のみにするクロウズの親玉。排気口で接触したあと、地下で対決！　お互い右に左に（時には上に）動きまわるスピード感は個人的に対オメガ戦なみにスリリングで迫力があると思っているのだがどうか？　時々飲みこんだゾンビ（?）を吐き出してくる。



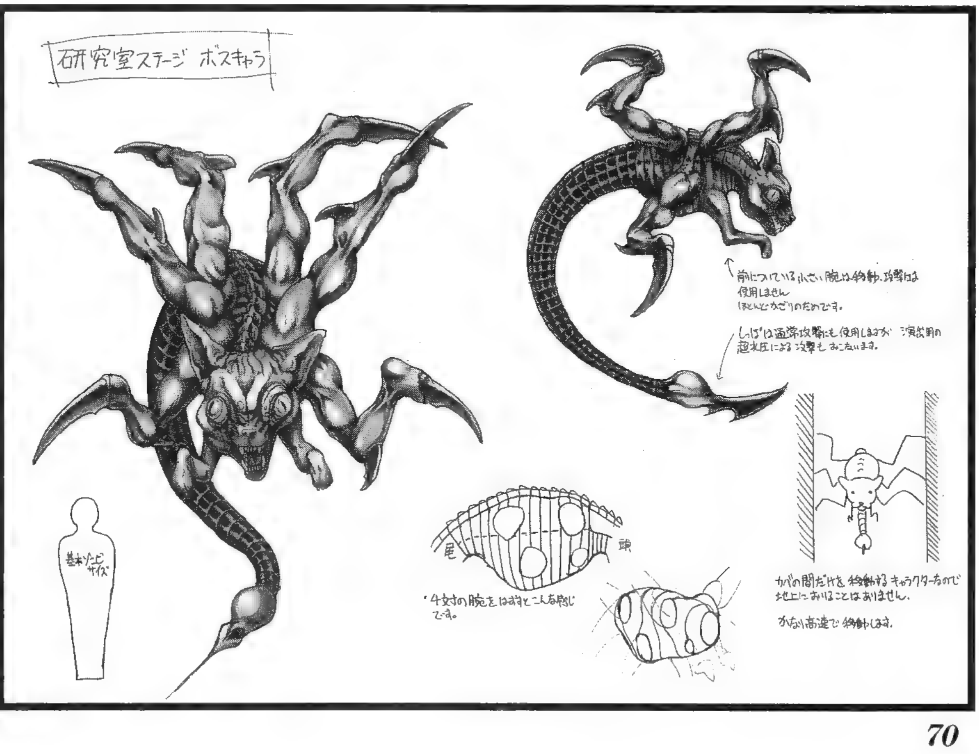
イートワン



クロウズ

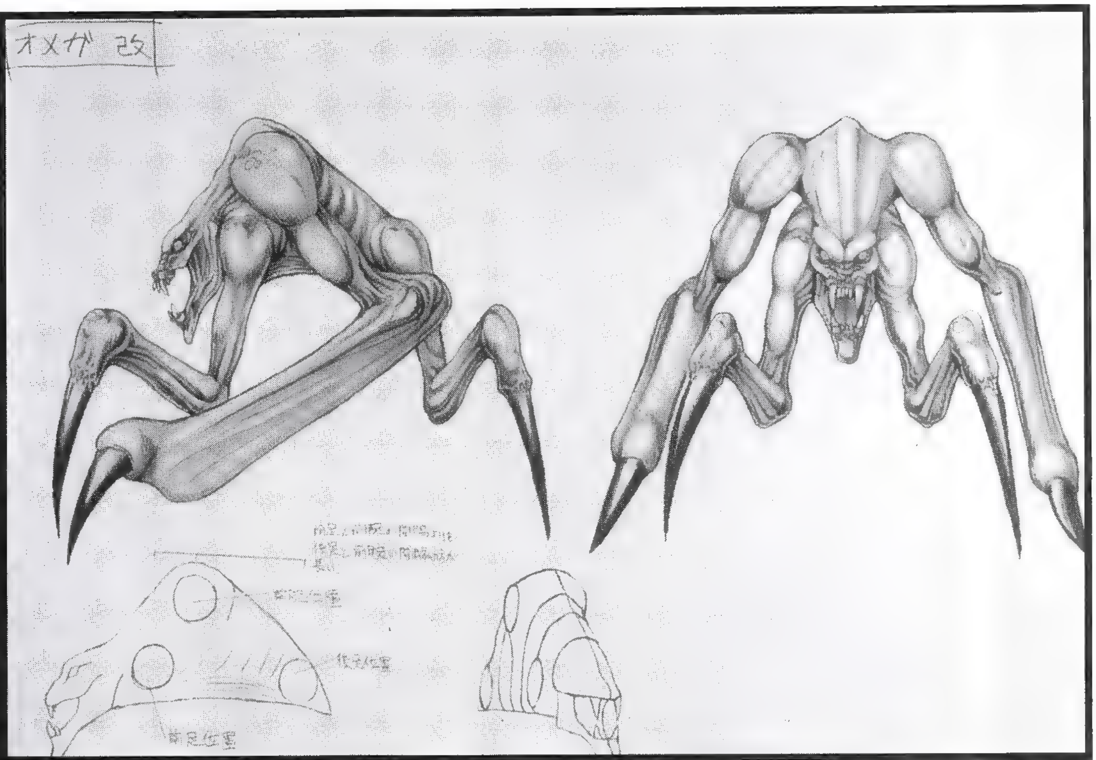
口に足が生えた奇妙な生物。集団で排気口を昇ってくる。最初はなんとなくかわいくすらあるのだが、その数に脅威を感じずにはいられない。

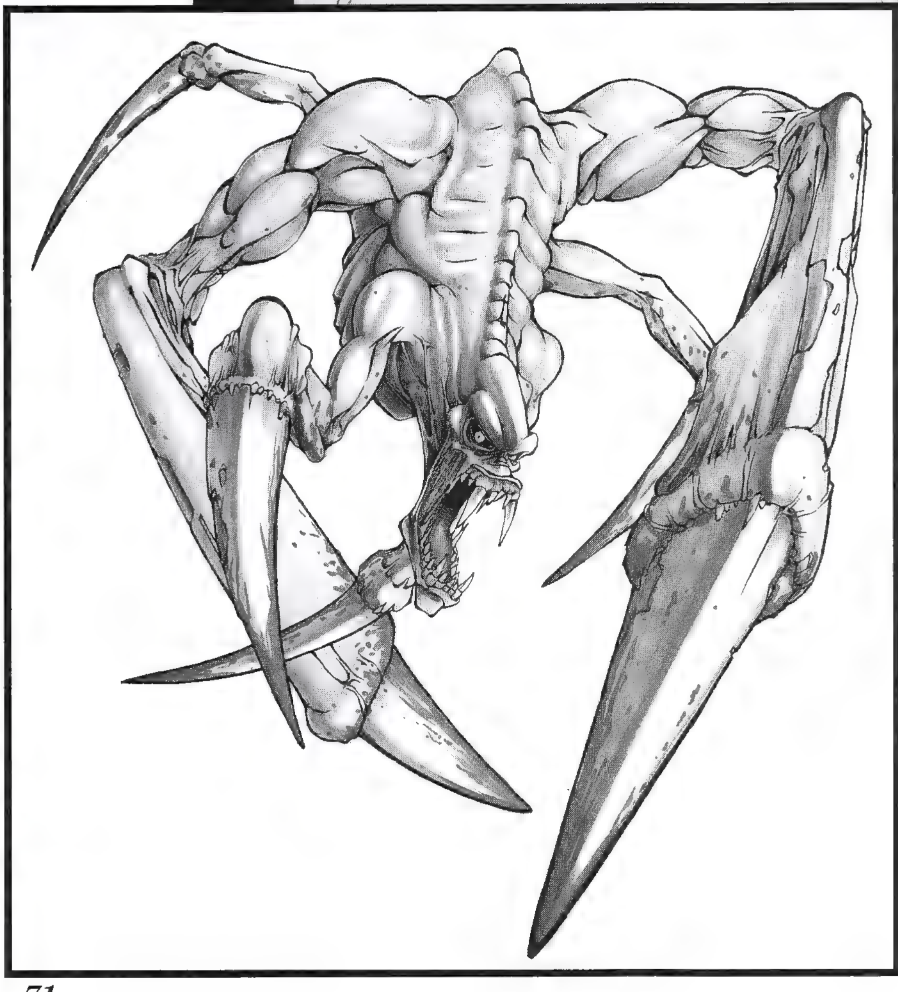
カオスワーム



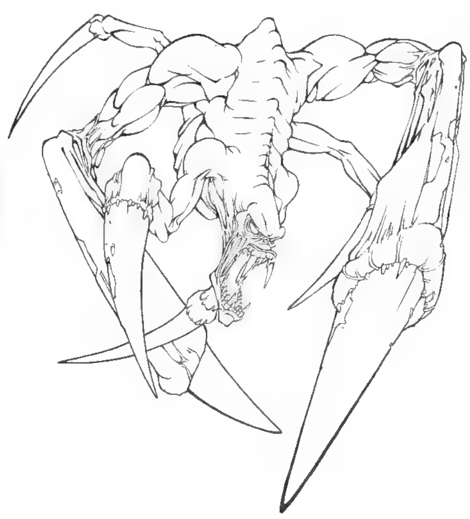
うねうねと動きまわる奇怪な触手。本体はどうなっているのか？　いや、とりあえず触手あつかいをしているが、もしかしたら本体がこの触手なのかもしれない。ちなみにバスの名前は「阿号0317式」。吽号と対で近くの駅まで送迎してくれる…のかもしれない（想像）。

オメガ改





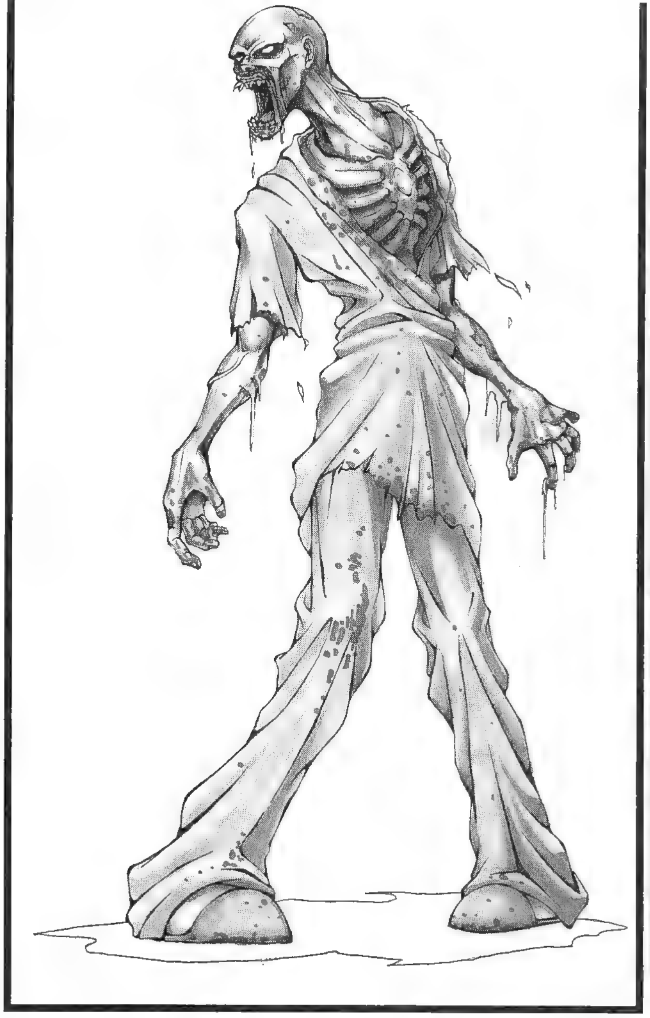
正体は不明。遺伝子操作の産物なのか？　するどい前足（中足かもしれない）で病院の壁をもぶち破り、プレイヤーに襲いかかる！

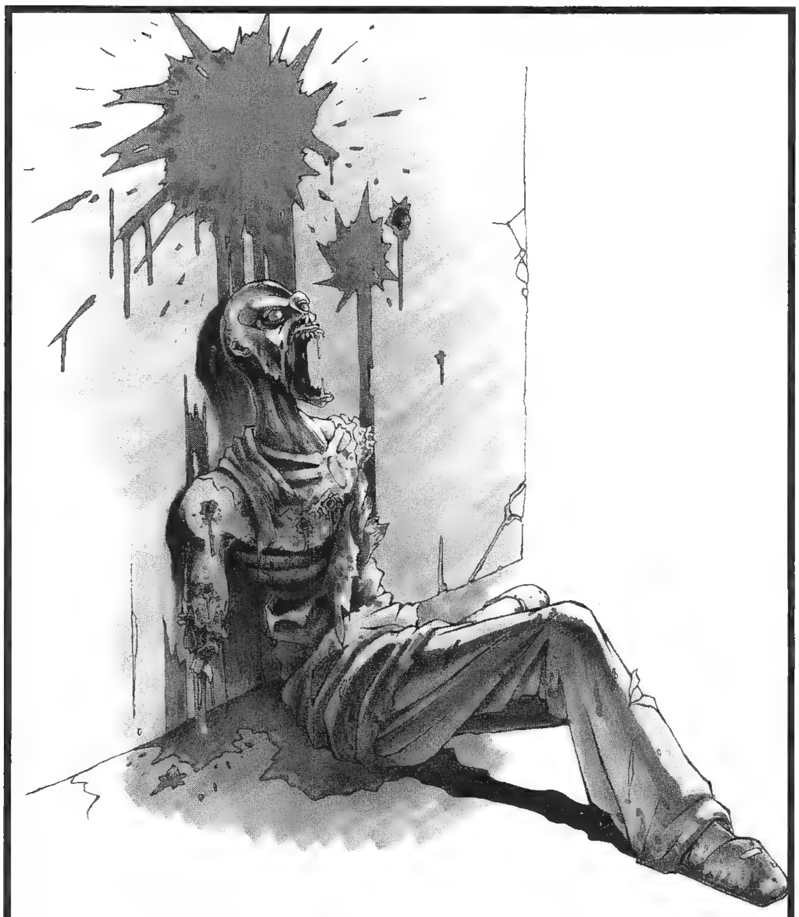


その他のゾンビの方々



ああもう、こんなにお口のまわり汚しちゃって…。人食べるの禁止っていったでしょ！







お仲間にやられたんでしょうか？　あ、さっきの方にですか。ご愁傷さまです…。







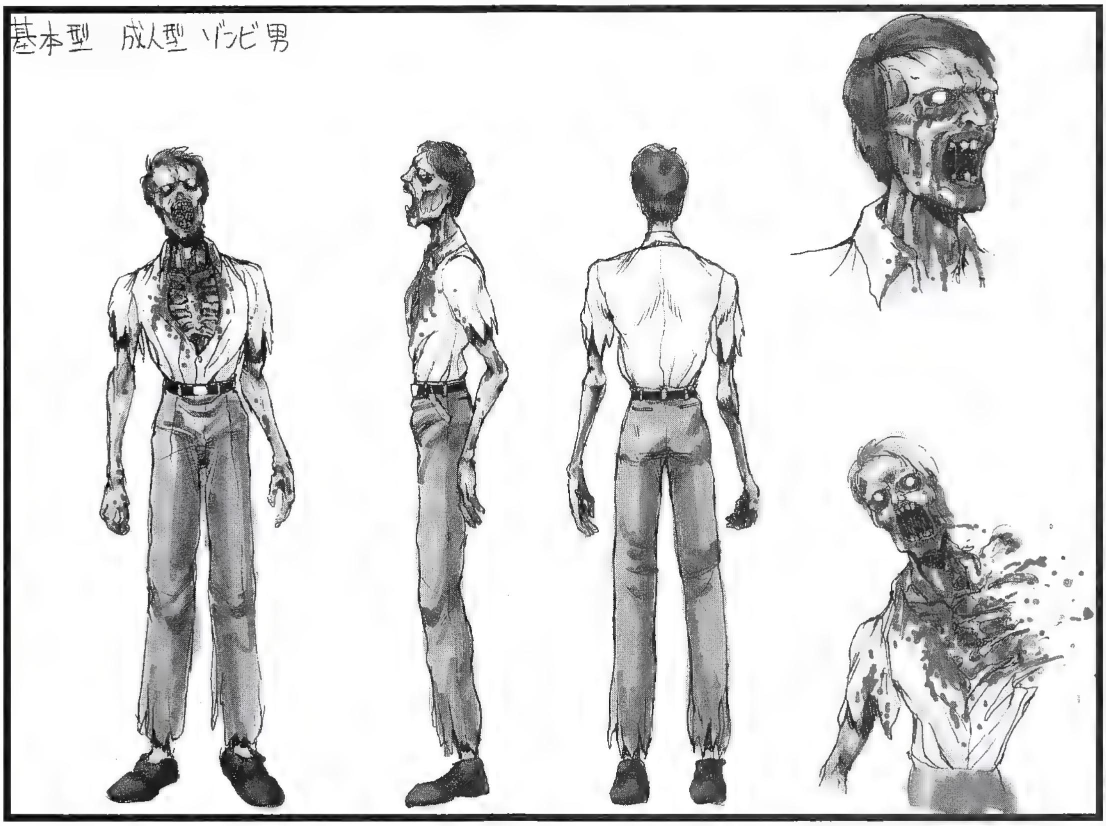


医者&看護婦のゾンビーズ。え？　お腹減った？　…な、なんですか、その物欲しそうな目は…。

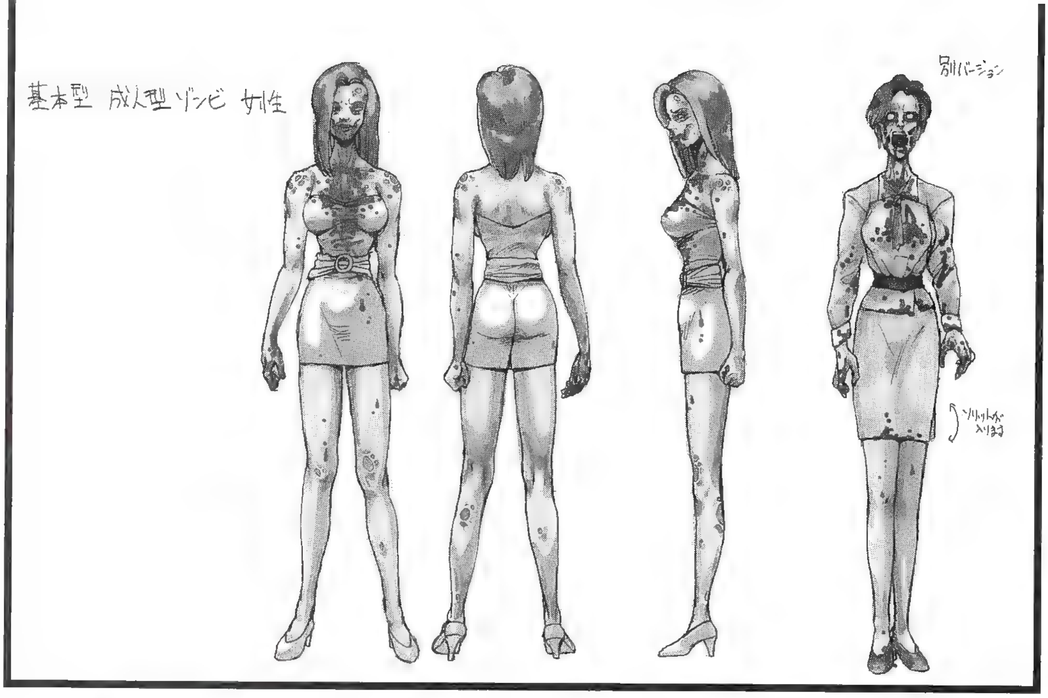
そんなモノ振りまわしちゃ危ないですよ！　って聞く耳もっていないでしょうケド。

没設定原画

細部まできちんと設定されていたにも関わらず、ゲームには登場できなかったもったいないキャラがけっこういる。そんな日の目を見なかったキャラたちを一挙に紹介するぞ。

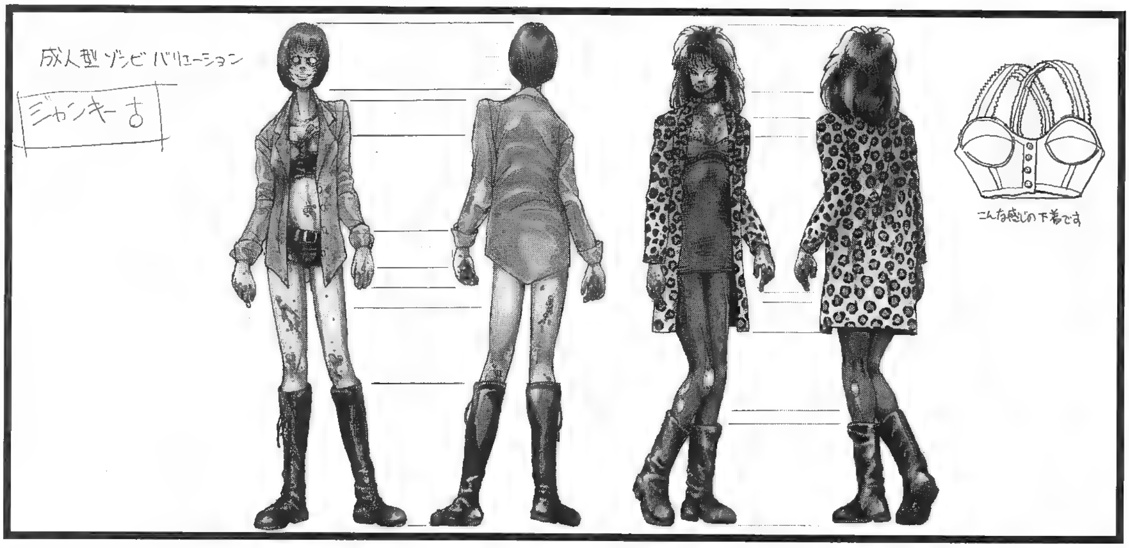


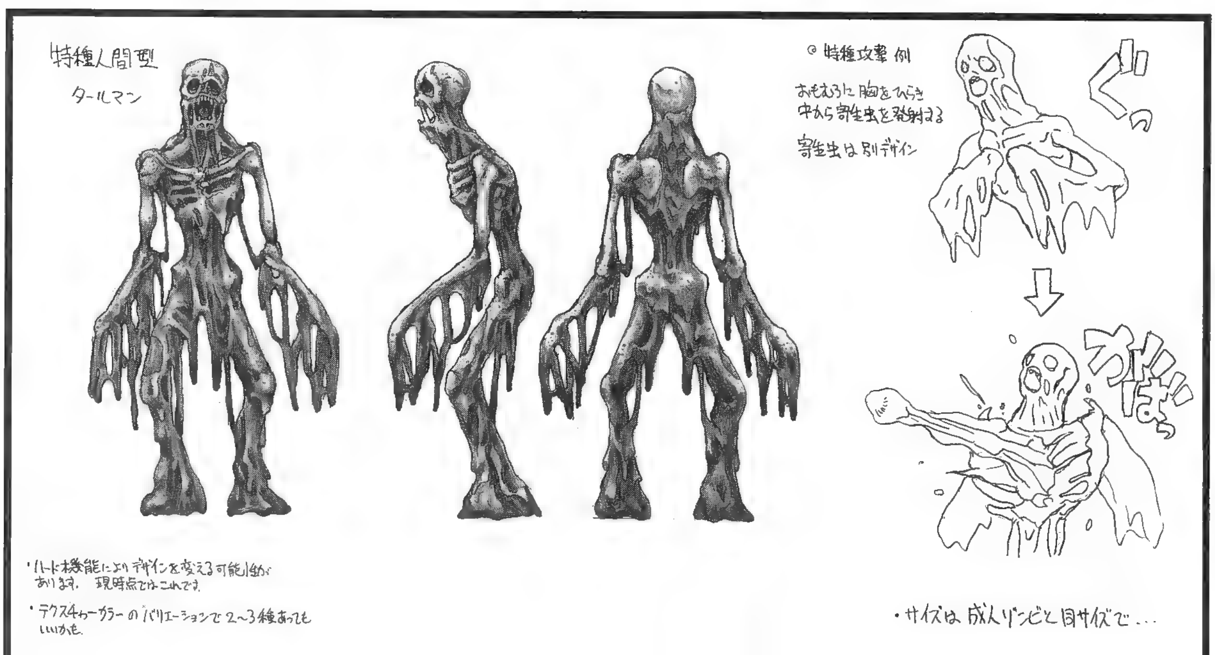
お見舞いにきていたのか、はたまた病院の職員か…なんにせよ、ご冥福をお祈りしたい感じですなぁ。



このへんはいてくれてもよかったかも。やっぱりゲームには華がないと♥…嘘です、ごめんなさい。ゾンビいやん！

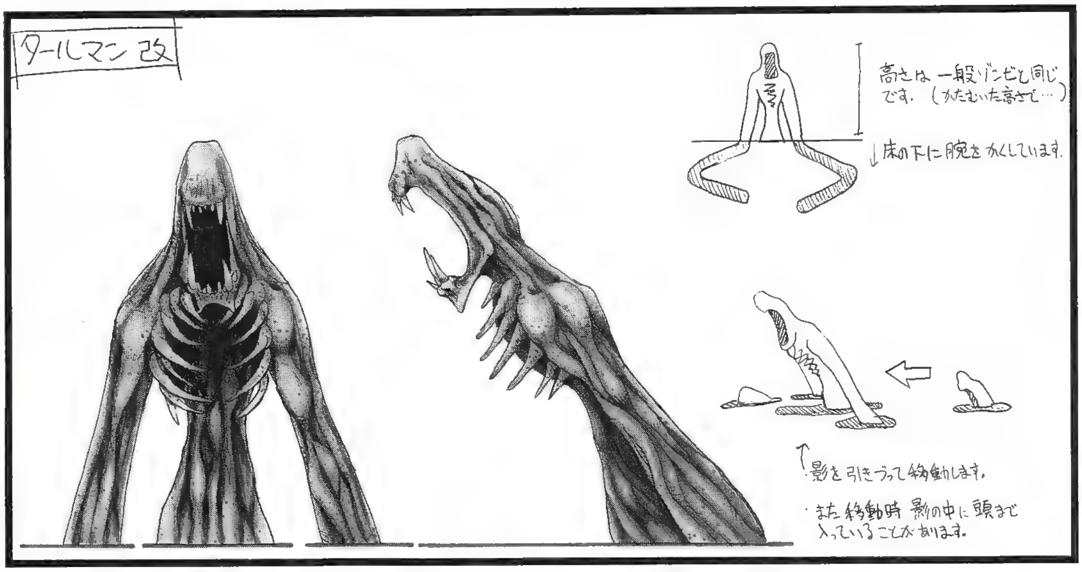
あうう、バリエーション豊富でも、みんなゾンビなんだもんな～。このゲームでは当たり前だけど。



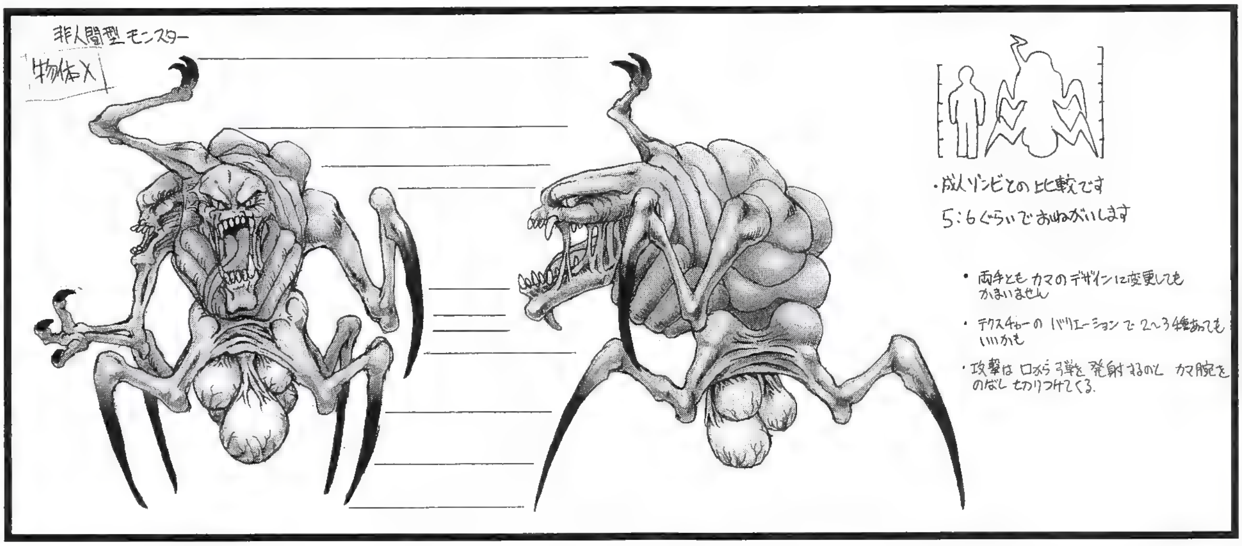


特殊攻撃がロボットアニメの必殺技ライクなタールマン。出てくるのは寄生虫ですが。

▶ビーストバスターズ　セカンドナイトメア設定原画集



ターールマンとはほぼ別物のタールマン改。いきなりこんなのが地面から現れたら失神しますな。で、ゾンビになると。



エイリアンのようなグロテスクな形をした生き物。何か色々ついてて気持ち悪いですな。何者なんでしょう？



ゾンビばっかり見ていると、なんかスッキリしているように感じるラスボス案イラスト。大きな羽をもっているけど、やっぱり飛ぶのでしょうか？

キャラクターラフイラスト

ゾンビの動作をラフな線画で表したイラストの数々。ゾンビのくせにやたらポーズ決めてますね。





「わたし…キレイ?」（by口さけ女）みたいな感じでしょうか? ええ、その大きいお口がキュートですよ♥



天をあおぎ体全体で叫ぶゾンビ。無念でしょうなぁ…。でも撃つけど。パーフェクトブレイクで成仏させてあげよう。



ゾンビ君の気合いが感じられるラフ。そ、その手は…もしや…「ガチョーン!」（ふ、古…）。ハラホロヒレハレ…。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

9月版

8月16日～9月15日

上位は変動なし! PS版では『KOF京』が晴れてトップに!!

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD	サバイバルモードで連続技を決めると、色々なアイテムが出現する。うまく取って、試合を有利に進めよう!	2,932P	'98.7.23発売
2	メタルスラッグ2 CD	コンバットスクールで階級が中佐以上になると、メグ教官とラブラブになれるぞ。頑張って昇進を目指そう!	1,899P	'98.6.25発売
3	～幕末浪漫～ 月華の剣士 CD	玄武の翁で、福助を使った点稼ぎ法はかなり有名。知らない人は、6月号のP86を参照して試してみよう!	1,013P	'98.3.26発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		702P	'97.10.30発売
5	メタルスラッグ2 ROM		645P	'98.4.2発売
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		411P	'97.3.30発売
7	ブレイジングスター ROM		302P	'98.2.26発売
8	～幕末浪漫～月華の剣士 ROM		283P	'98.1.28発売
9	ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY ROM		169P	'98.7.30発売
10	餓狼伝説3 CD		114P	'95.4.28発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	492P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	414P	'98.6.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	331P	'98.5.28発売
4	リアルバウト餓狼伝説〈ザ・ベスト〉	289P	'98.7.23発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	123P	'98.7.23発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	276P	'98.8.6発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	218P	'98.3.26発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	169P	'97.12.23発売
4	サムライスピリッツベストコレクション	132P	'98.8.6発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	101P	'97.12.31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,362P
2位(2)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	481P
3位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	432P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	377P
5位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	345P
6位(7)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	225P
7位(—)	メタルスラッグ2	SNK	アクションシューティング	208P
8位(—)	ブレイジングスター	SNK/夢工房	シューティング	200P
9位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	193P
10位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	178P

総評

募集期間が夏休みだったからか、ものすごい数のおハガキをいただきました。ありがとうございます。

しかし、数が多くなってくると、偏りが出るのが当然で…今月は、恐ろしいほど偏っています。

まず、トップは…誰もが予想したであろう、『KOF'98』です!! 2位の約3倍のポイントを得て、堂々の1位。KOFシリーズの売りである「お祭り」らしさや、登場デモなどのファン心をくすぐる演出の数々が受け入れられたようです。

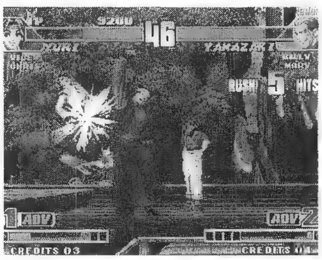
反面、ワーストの声も高いのですが…。こちらは「ストーリーがないのがいや」という意見が目立ちました。しかし、そこがいいというファンが多いのも事実。集計していて、人それぞれ作品の受け取り方は違うものだということを痛感しました。

2位は、前回同様『月華』です。『98』に投票が集中する中で、なかなかの健闘ぶり。PS版も発表されたし、これからも人気が続きそうですね。

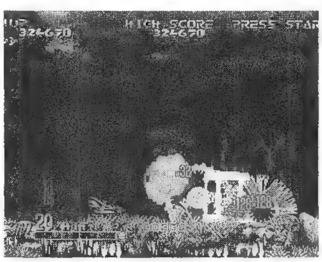
一番あなどれないのが、4位の『RB』。あとから出た『RBSP』『RB2』を差し置いて、餓狼シリーズではいつも上位に入っています。餓狼シリーズーの名作という声も多く、これからもこの位置をキープしていきそうです。

その他では『メタスラ2』『ブレイジングスター』が、それぞれ7位と8位にランクインしています。格ゲー以外のジャンルでランクインするのが珍しくなっている現状では、かなりの健闘ではないでしょうか。実際面白いゲームだし、今後にも期待。

みなさん、これだと思ったゲームには、どんどん投票してくださいね。お待ちしています!



2位に大差をつけた『98』。やっぱりお祭りだしね♡



シューティングは久々のランクイン。やればハマるんだよな…

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『KOF'98』2位以下に大差をつけて堂々トップ!!

IN BEST10

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
オールスター出場で、これぞ『KOF』!! と思えるゲーム。SNKスター総出演という意味で、『'94』のイメージが戻ってきた。
●徳田博司さん（神奈川県）

ルーレットシステム万歳!! これで目をつむってキャラを決める必要はなくなった…。
●PN／YUTT（滋賀県）

ともかくファンサービスのよさに脱帽。『'94』のステージミュージックが復活しているなんてまさに感涙モノ!! システムの細かい改良もイイ感じで、これぞ『KOF』の集大成といっても過言じゃありません。
●PN／ひなあられのお時間（大阪府）

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉
私はこのゲームに出会うために生まれてきた!! 守矢♡ ああ、雪になりてぇ～。今や、1日の90%は月華色に染まってます。PS版出たら軽く99%はいくことでしょう（滅）。
●PN／月華蛍（群馬県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
オロチチームのすべてがカッコよし。キャラ、演出、ステージなど、どれを取ってても驚いたし、カッコよかった。日本チームとダブったりしてるあたりがさすがSNKさん。
●山本直樹さん（大阪府）

〈リアルバウト餓狼伝説〉
『初代餓狼』の次に「餓狼っぽい」と思うんですけど、どうでしょう?
●PN／桐生悠樹（京都府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉
キャラがみんな使いやすいです。それに、クラークが一番強かった時…。今でも楽しめるゲームです。
●PN／菅野蘭丸（兵庫県）

〈ブレイジングスター〉
グラフィックがとてもきれいで、特にボスキャラの変形シーンや背景などが細かくて、とても好きなゲームです。
●PN／70番クリス（宮城県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中! 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ! 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(6)	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	312P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	288P
3位(3)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	192P
4位(－)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	163P
4位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	163P
6位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	137P
6位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	137P
8位(1)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	116P
9位(8)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	111P
10位(5)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	82P

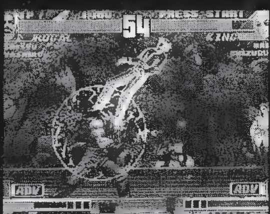
このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈侍魂～サムライスピリッツ～〉
まだポリゴンは早すぎたと思う。SNKは2Dでも充分実力はあるのに焦って作ることもないと思う。
●PN／キャチャ（栃木県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
『KOF』は上級者用ゲームだということが今年になってやっと分かった（分からざるを得なかった）。
●PN／海月彼方（京都府）

「SNKファン以外はやるな」といっているような気さえする。じゃあやんなーい（笑）。
●PN／YSNAVY（埼玉県）



ワーストでもポイントが高い『'98』。ストーリーがないのはいいのか、悪いのか。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	6,718P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	6,656P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	6,415P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	6,314P
5位(6)	～幕末浪漫～月華の剣士	4,975P
6位(5)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	4,846P
7位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	4,630P
8位(7)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,257P
9位(9)	真サムライスピリッツ	3,328P
10位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,373P
11位(28)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	1,836P
12位(11)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,724P
13位(12)	餓狼伝説3	1,676P
14位(14)	餓狼伝説スペシャル	1,666P
15位(13)	風雲スーパータッグバトル	1,651P
16位(16)	侍魂～サムライスピリッツ～	1,505P
17位(17)	サムライスピリッツ	1,412P
18位(15)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,405P
19位(18)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	1,372P
20位(19)	天外魔境真伝	966P
21位(20)	メタルスラッグ2	947P
22位(21)	マジカルドロップIII	806P
23位(26)	ブレイジングスター	698P
23位(24)	パルスター	698P
25位(22)	龍虎の拳2	669P
26位(23)	メタルスラッグ	665P
27位(25)	わくわく7	584P
28位(27)	NINJA MASTER'S	480P
29位(29)	ワールドヒーローズパーフェクト	460P
30位(30)	ティンクルスタースプライツ	413P
31位(31)	ソニックウィングス3	391P
32位(32)	餓狼伝説2	390P
33位(33)	KOF'96 NEO・GEO Collection	372P
34位(34)	マジカルドロップ2	364P
35位(35)	パズルボブル	362P
36位(36)	BREAKERS	321P
37位(37)	ビューポイント	317P
38位(38)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
39位(39)	ギャラクシーファイト	280P
40位(40)	ステークスウィナー	248P
41位(41)	ビッグトーナメントゴルフ	236P
42位(42)	超人学園ゴウカイザー	185P
43位(43)	ソニックウィングス2	173P
44位(44)	ダブルドラゴン	172P
45位(44)	餓狼伝説	169P
46位(46)	神凰拳	165P
47位(47)	ステークスウィナー2	148P
48位(48)	マネーアイドルエクスチェンジャー	127P
49位(49)	風雲黙示録	115P
50位(50)	龍虎の拳	110P

ネオジオトピックス

ショー

『侍魂2』をはじめゲームが盛りだくさん！第36回AMショー開催!!

去る9月17～20日の4日間、東京ビッグサイトでおこなわれた第36回アミューズメントマシンショー。SNKブースでは『侍魂2』をメインに、色々なゲームの展示をおこなっていたぞ。

まずゲームではフリープレイの『侍魂2』『KOF'98』『ビーストバスターズ　セカンドナイトメア』『ショックトルーパーズ　セカンド　スカッド』が展示されていた。

また、プライズではネオレーザー、ネオプリ、ネオミニ、トップボンバーなどが。それぞれ来場者も楽しんでいたぞ。

一般公開日の19、20日は、ブース内の特設ステージにて、



プレイする人が絶えなかった最新作『侍魂2』。期待せよ！



餓狼イベント。普段そろわないメンバーにファンも大喜び♡

イベントが開催。作品ごとにミニドラマ&トークショーが展開された。

19日は、まず餓狼のイベントが開催された。ゲストは結城比呂（アルフレッド）、石井康嗣（山崎）、曽木亜古弥（舞）、生駒治美（マリー）。

そこでなんと、餓狼の次回作の話が…。現在HN64で制作中とのこと。侍魂に続いての3D化だが、どういうふうになるのか期待が高まるね。

その後、侍魂イベント&ねおちゅぴの公録がおこなわれ、ねおちゅぴパーソナリティの生駒治美と神谷けいこが登場。ものすごい盛り上がりを見せた（詳細はP118を参照）。



KOF大会の様子。2P側が19日の優勝者、ハートさんだ

続く20日は、麻績村まゆ子（嘉神）、栗根まこと（あかり）、西川葉月（雪）がゲストで登場した月華のイベントと、麻績村まゆ子の『おしゃべり深呼吸』の公録がおこなわれた。すごい数のファンが訪れて、大成功だったぞ。

そして最後はKOFイベント&ねおちゅぴ公録で締め。



“ねおちゅぴNo.1”を熱唱する2人。みんなで大合唱になった

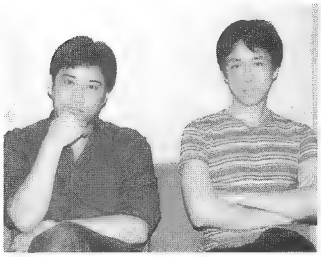
ステージの外では『KOF'98』のゲーム大会が開催された。19日の優勝者はライアン・ハートさん（英国籍）。『'96』『'97』の全英チャンピオンというつわものだ。20日は、松本千秋さん（埼玉県）が優勝。両者とも、スーパープレイを披露してくれたぞ。

今後のSNKにも注目だ!!

新商品

京&庵ファン必見！スペシャルビデオムックついに発売決定!!

『KOF』の人気キャラ、京と庵にスポットを当てたビデオ&LD『草薙京・八神庵キャラクターズビデオムック』が、11月6日にサイトロンレーベルから発売されるぞ。



今年のビデオは、2人のインタビューつき！　ファン必見だ

その攻略部分を担当するのは、われらがNF攻略陣。華麗なるプレイはゲーマー必見だ！

攻略の他『KOF京』のイラストギャラリーや、1月におこなわれたDJステーションライブの一部の映像、さらにナレーションを務める野中、安井のインタビューといったスペシャル映像も収録されているぞ。

そのナレーションの収録現場にお邪魔して、2人のコメントをいただいてきた。ファンは要チェックだ！

野中政宏

今回は、京と庵がメインという、去年までのものとは違った作りになっています。

僕たちも今日初めて見たという、貴重な映像が入っていますので、そこは見ていただきたいです。DJSライブにこれなかった人も、ライブの様子を見ることができます。期待していてください。

安井邦彦

このビデオでは、京VS庵という2人の対決のエッセンスがふんだんにつまっています。

DJSのライブ映像は、今まで公開されていなかったもので、僕たちも見たことのなかった貴重なものです。

また、ライブの他にも色々な映像がありますので、キャラクターが好きな人はぜひ見てください。

このビデオとLDは、10月16日（必着）まで、NFサービス部で通販予約を受けつけているぞ。確実に手に入れたい人は、P140へGO！

ラジオドラマ

『侍魂2・アスラ斬魔伝』ラジオドラマ収録！一条和矢にインタビュー

ラジオ『子安・氷上のゲムドラナイト』内で現在好評放送中の『侍魂2　アスラ斬魔伝』ラジオドラマ。この収録が先日、東京都内でおこなわれた。

ドラマに出演しているアスラと反面のアスラ役の一条和矢にインタビューしてきたので、紹介しよう。

――まずは収録の感想を聞かせてください。

「今、自分の中での最大の山場であったアスラと反面のアスラ、2人のアスラが対峙する場面を録り終わったところで、ホッと一息ついてるんですが…、一言でいうと面白かったです。

普通の収録の仕方とは少し違って、3本マイクが密集して置いてあるのを自分で立ち位置を考えて、それぞれのマイクにINとOUTの音声を振り分けていかなくちゃならないんですよ。右から左へ走りながらセリフをいってみたり、すべて自分で考えて動いていかなくてはならない。

自分が役者であることを改めて再確認しました。大変だったけど面白かったです」

――苦労した点はありますか？

「2人のアスラをうまく演じ分けることができたかですね。

アスラの方は邪悪さを前面に出していけばよかったんで比較的楽ではありましたけど、反面のアスラ、こちらは普通の若者っていうか…。多感な青年であり、おまけに熱血漢ですよね（笑）。この2人の演じ分け、ここが一番難しか



ドラマを聴いた感想を、ぜひ聞かせて欲しいとのこと

[テレフォンサービス]〈SNK〉東京03-5275-6200/大阪06-339-0110（9：00～17：00）〈ADK〉048-775-2347〈ビデオシステム〉075-323-0008〈データイースト〉03-5370-0729（月、木/13：00～16：00のみ）〈ビスコ〉03-3554-0124 [ホームページのアクセス先]〈SNK〉http：//www.neogeo.co.jp〈ADK〉http：//www.bekkoame.or.jp/~adk〈ハドソン〉http：//www.hudson.co.jp〈サン電子〉http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm〈アイマックス〉http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm〈サイトロン&アート〉http：//www.scitron.co.jp/

ったと思います」
――おすすめシーンなどありましたら教えてください。
「やっぱり2人のアスラが対峙するシーンです！　僕自身、まだできあがったものを聴いてないんでどうなってるか分からないんですけど、今からとても楽しみなんです。
聴く時は必ずステレオで、ヘッドホンを使って聴いて欲しいです（笑）！」
このラジオドラマはCD化が決定している。楽しみだね。

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝ドラマCD
11月6日発売
2,940円（税込）
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

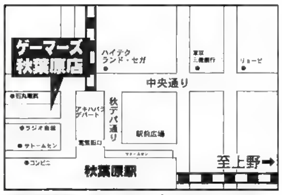
新商品

ネオレーザーに『KOF'98』バージョン新登場！

自分の写真や、イラストを焼きつけてオリジナルのアイテムを作れることでおなじみのネオレーザー。このネオレーザーの『KOF'98』バージョンがこのたび新登場した。
この『KOF'98』バージョンは、全国でゲーマーズ秋葉原店と京都店の2店舗のみで稼働中の限定版だ。
用意されているフレームは以下の2種類。
『KOF'98撮影バージョン』（ルガール、京&真吾2点、庵、アテナ、おやじチームの6点）は、自分とキャラのツーショット写真入りのアイテムを作れるぞ。
『KOF'98イラストバージョン』（庵チーム、オロチチーム、主人公チーム、キムチーム、龍虎チーム、餓狼チーム&'97スペシャルチーム&舞の7点）。こちらはキャラのイラストがアイテムにプリントできる。
現在ネオレーザーで作れるアイテムは、アルミ名刺入れ、アルミキーホルダー、アクリルスタンド、アルミコンパクトミラーの4つ。アイテムの方は、これからもっと増やしていく予定とのこと。
ファンならずともこれは要チェックだ。いろんなアイテムを作って遊んじゃおう！



おなじみのキャラクターが勢揃いした新フレーム。どれを選ぶか迷ってしまいそうだね。



秋葉原店 OPEN／10:30～19:30
TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F



京都店 OPEN／10:00～23:30
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

イベント

ネオジオボウル熊本でコスプレパーティー盛大に開催！

来る10月24日（土）の深夜24：00より、『ネオジオボウル熊本』にて同店主催によるコスプレパーティーが開催されることが決定した。
通常のコスプレパーティーと一風変わって、ボウリングセンターで開催されるこのパーティー。きっと今までにないものになるに違いない！
当日のイベントとしては「ダンスタイム」「ボウリング大会」「メッセージDJタイム」「コスプレコンテスト」などが予定されている。
収容人数は電話による完全予約制の150人を予定。参加費用は一般・2千円、学生・千500円（ただし参加は18歳以上に限る）。
なお、コスプレはネオジオキャラに限らず、なんでもOK！ということだ。

●ネオジオボウル熊本
〒862-0965
熊本県熊本市田迎町田井島字中の割70　クリスタルモールはません3F
TEL：0120-666-188

リョウの朝ごはん

◆オナラはガス兵器だと思う
BY. 最近ビーダーな 日向星花♡
ゼー魂サクレツな人いませんかー??



最新CD情報

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

●オリジナルサウンドトラックス
発売中
1,890円（税込）
CD：PCCB-00331

●アレンジサウンドトラックス
10月21日発売
2,940円（税込）
CD：PCCB-00338
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

人気の『侍魂2』からは、オリジナル&アレンジサウンドトラックスが登場。
オリジナル盤は、HN64のハード特性を活かしたサウンドが迫力満点で、聴きごたえバッチリだ。侍魂シリーズならではの和洋折衷の音楽は必聴！
アレンジ盤の方はもちろん、オリジナルを凌駕する迫力！　オールカラーブックレット&各曲紹介もついているぞ。
侍魂ファンなら、ぜひ両方とも手に入れよう！

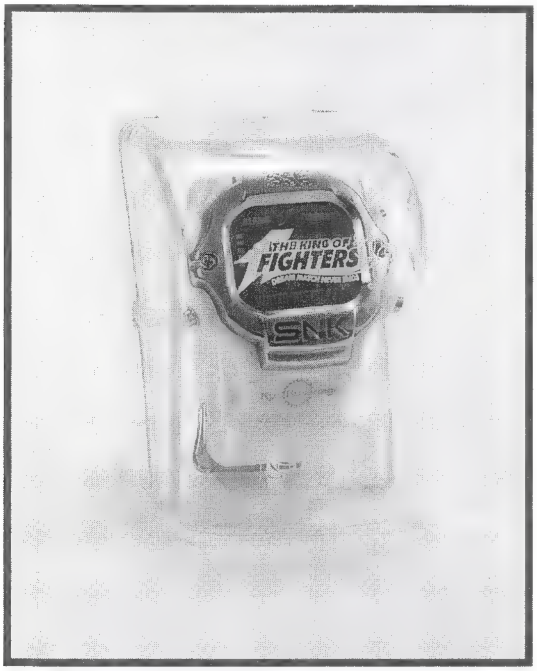
餓狼THE BEST

10月21日発売
2,100円（税込）
CD：PCCB-00325
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

KOF、侍魂に続いて餓狼のベスト盤が登場！　出演しているのはテリー、舞、香緋、山崎、マリー、ダックの6人だ。
BGMやドラマはもちろん、餓狼キャラによる座談会や新録の全員で歌っている歌など、餓狼ファンは聴き逃せないぞ!!

〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅぴ』ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／『SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ』毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

SNKオフィシャル『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』ゲーム大会開催!



これが景品の1つ「KOF'98フラッシュバックライトウオッチ」。この他にも色々景品が用意されている

並みいるライバルたちを打ち負かし、『KOF'98』グッズをGETだ!

今回、ROM版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』の発売を記念して、全国規模でのゲーム大会が開催されることになった。

もちろん、SNKがバックアップしているだけあって、「KOF'98フラッシュバックライトウオッチ」「KOF'98テレホンカード3枚セット」「KOF'98オリジナルビニール袋」など『KOF'98』にちなんだ景品が用意されている。

ゲーム大会の開催店舗は以下の通り。ただし、参加方法は各店舗ごとに異なるので、事前に調べておこう。

それではみんなの健闘を祈ってるぞ!

SNKオフィシャル『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』ゲーム大会　開催店舗リスト

店舗名	開催日	開催時間	店舗住所	電話番号	担当者名
埼玉県					
Piw union 北浦和店	10月18日(日)	14:00	埼玉県浦和市常磐10-8-5	048-832-0708	渡辺
千葉県					
モトナワールド船橋北口店	10月17日(土)	14:00	千葉県船橋市本町6-3-9　時田ビル1F	0474-26-5150	岩井
GAME壱番館六高台店	10月18日(日)	14:00	千葉県松戸市六高台9-167　ブラザーマンション湯浅	0473-83-1160	久家(くが)
モトナワールド南行徳店	10月24日(土)	14:00	千葉県市川市南行徳1-16-24　Mビル1F	047-397-1717	黒田
マジカルガーデン　南流山店	10月25日(日)	14:00	千葉県流山市南流山1-9-17	0471-58-3409	溝上(みぞかみ)
東京都					
マジカルガーデン　大山店	10月11日(日)	14:00	東京都板橋区大山東町60-27	03-3579-3823	小泉
ファミコンアトム　国分寺店	10月17日(土)	15:00	東京都国分寺市南町3-11-14	0423-23-2375	簗嶋(やなしま)
ファミコンアトム　清瀬店	10月18日(日)	14:00	東京都清瀬市元町1-9-4	0424-94-0739	小林
ファミコンワールドぱお	10月18日(日)	15:00	東京都昭島市朝日町3-18-10　第3大正ビル1F	0425-44-5480	直原(じきはら)
アライブ　ファミコンくん	10月18日(日)	15:00	東京都立川市曙町2-4-9　小町ビル3F	042-525-8461	井関
アミューズメントワールドPAO青梅	10月18日(日)	15:00	東京都青梅市新町5-4-6	0428-32-7580	五十嵐
TVパニック　蒲田店	10月31日(土)	14:00	東京都大田区蒲田5-27-10　TKビル1F	03-3734-6591	滝
神奈川県					
シータショップ厚木店	10月17日(土)	13:00	神奈川県厚木市中町3-12-15	0462-22-3419	内海
新潟県					
マジカルガーデン　新潟空港通り店	11月1日(日)	13:00	新潟県新潟市河渡甲388	025-274-9789	金子
富山県					
ファミコンスペース　シャトル　二口店	10月24日(土)	14:00	富山県富山市黒瀬220-2	0764-24-1101	濱野
静岡県					
ファミーズ　BOOK ONE	10月11日(日)	15:30	静岡県富士宮市中原町300	0544-28-0600	坪井
マジカルガーデン　浜松高台店	11月1日(日)	15:00	静岡県浜松市幸5-11-37	053-412-0338	藤田
愛知県					
マジカルガーデン　江南店	10月10日(土)	15:00	愛知県江南市宮後町天神28	0587-55-9827	仲江
ファミーズ　半田インター店	10月11日(日)	11:00	愛知県半田市山代町2-73-1	0569-25-0444	新美
マジカルガーデン　刈谷店	10月11日(日)	14:00	愛知県刈谷市宝町1-1-11	0566-28-7070	近藤
マジカルガーデン　豊橋ときわ通店	10月17日(土)	14:00	愛知県豊橋市松葉町1-20	0532-57-5070	山口
マジカル　黒川店	10月17日(土)	14:00	愛知県名古屋市北区金城2-5-11	052-915-7581	今井
マジカルガーデン　岡崎店	10月18日(日)	14:00	愛知県岡崎市羽根北町5-5-16	0564-54-8488	酒井
マジカル　西尾店	10月18日(日)	14:00	愛知県西尾市寄住町若宮44-3	0563-57-1561	水野
ファミーズ　共和店	10月18日(日)	14:00	愛知県大府市共栄町7-9-14	0562-45-0500	村上
マジカルガーデン　一宮北店	10月18日(日)	15:00	愛知県一宮市浜町5-8	0586-26-3406	山中
ファミーズ　名港店	10月24日(土)	14:00	愛知県名古屋市港区港栄4-3-17	052-659-1433	伊藤

▶SNKオフィシャル「KOF'98」ゲーム大会　開催店舗リスト

ファミーズ　富木島店	10月25日(日)	14:00	愛知県東海市富木島町伏見4-6-7メディアスタジアム1F	052-689-1211	窪田
マジカルガーデン　石川橋店	10月25日(日)	15:00	愛知県名古屋市昭和区壇渓通5-26	052-833-9396	寺本
マジカルガーデン　安城店	10月25日(日)	15:00	愛知県安城市住吉町3-6-13	0566-97-0901	大田
マジカルガーデン　平針店	10月31日(土)	14:00	愛知県名古屋市天白区平針2-1712	052-808-3824	升井
マジカル　碧南店	11月1日(日)	14:00	愛知県碧南市天王町2-49	0566-48-3200	山中
滋賀県					
ファミザウルス　八日市店	10月25日(日)	13:00	滋賀県八日市市東本町6-55　ジャンティ21	0748-23-8717	浅松
京都府					
ファミコンショップ　ギース　西院本店	10月18日(日)	13:00	京都府京都市右京区西院巽町9番地　アーバンハイツ四条1F	075-321-7506	木庭(きば)
ソフトハウス　アルゴ　八幡店	11月7日(土)	13:00	京都府八幡市男山泉14-8　林第2ビル1F	075-983-7837	林
大阪府					
メガトン倶楽部　ふくすけ堂	10月16日(金)	12:00	大阪府大阪市西区新町1-20-3	06-531-9568	熊谷
Dr.ムー　楠葉店	10月17日(土)	15:00	大阪府枚方市船橋本町2-9-1ユニコンパート3　地下1F	0720-66-2298	上野
ソフトハウス　アルゴ　くずは店	10月18日(日)	13:00	大阪府枚方市楠葉朝日2-3-14	0720-67-3765	辻村
TVパニック　香里園店	10月18日(日)	14:00	大阪府寝屋川市香里南之町30-14　第二香栄ビル1F	0720-35-2290	源野(げんの)
TVパニック　松坂屋大阪店	10月18日(日)	14:00	大阪府大阪市中央区天満橋京町1-1　7F	06-944-1602	阿南
TVパニック　吹田店	10月18日(日)	15:00	大阪府吹田市朝日町18-12	06-317-1051	森
ミノスケ　泉ヶ丘パンジョ店	10月21日(水)	17:00	大阪府堺市茶山台1-3-1　パンジョ内2F	0722-94-3344	博多
ソフトハウス　アルゴ　交野店	10月24日(土)	13:00	大阪府交野市私部西1-17-7	0720-92-6660	喜田
スタンバイ　あにまにあ　日本橋店	10月24日(土)	13:00	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-4	06-641-7650	荒川
チャドラン	10月25日(日)	14:00	大阪府堺市深井沢町3342　プラザOM1F	0722-79-6651	久保
TVパニック　あべの店	10月25日(日)	15:00	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-49　アベニューホール1F	06-627-7035	山下
兵庫県					
遊コン　姫路駅前店	10月16日(金)	18:00	兵庫県姫路市駅前町322	0792-84-4758	尾崎,山本
遊コン　板宿店	10月17日(土)	13:00	兵庫県神戸市須磨区平田町2-2-12	078-736-0018	内田
TVパニック　板宿店	10月17日(土)	14:00	兵庫県神戸市須磨区戎町2-1-10　グリーンコーポ板宿1F	078-733-2435	横田
ニチデン　山崎店	10月18日(日)	14:00	兵庫県宍粟郡山崎町鶴木45	0790-63-1750	石田
POWERメディアCITY　神戸徳井店	10月18日(日)	17:00	兵庫県神戸市灘区中郷町4-1-25	078-843-0131	八木
遊コン　学園都市店	10月24日(土)	13:00	兵庫県神戸市西区学園西町1-4　キャンパススクエアー1F	078-793-0131	宮崎
ニチデン　福崎店	10月25日(日)	11:00	兵庫県神崎郡福崎町東田原1242-1	0790-22-1161	平田
ニノミヤ　姫路本店	10月25日(日)	13:00	兵庫県姫路市東郷町字大縄場1452-20	0792-88-2363	田中
ワンダーパニック　小林店	10月25日(日)	14:00	兵庫県宝塚市小林4-87-7	0797-77-5200	藤原
メディアマートパル	11月8日(日)	16:00	兵庫県神戸市北区甲栄台1-18-12	078-594-0999	岸田
奈良県					
桃太郎西大和店	10月17日(土)	14:00	奈良県北葛城郡河合町中山台2-13-8　藤ハイツ102号	0745-31-3621	今仲
鳥取県					
ルック　駅南店	10月18日(日)	15:00	鳥取県鳥取市富安1-113　SSビル1F	0857-29-2522	星加(ほしか)
岡山県					
遊コン　遊プラザ店	10月18日(日)	13:00	岡山県岡山市昭和町4-7　遊プラザセンターハウス2F	086-252-4212	佐田
遊コン　津島店	10月18日(日)	15:00	岡山県岡山市津島南1-1-21	086-255-0275	赤木
広島県					
COMG!本通店	10月18日(日)	15:00	広島県広島市中区本通4-8	082-247-0978	薮内
島根県					
遊コン　松江店	10月17日(土)	15:00	島根県松江市西川津町3564　キムラビル1F	0852-26-2168	小倉
ファミコンキッド　出雲店	10月25日(日)	9:00	島根県出雲市今市町236-1	0853-23-8807	青砥(あおと)
ファミコンキッド　山代店	10月25日(日)	9:00	島根県松江市山代町478-10　山代ビル内1F	0852-28-5311	成瀬
香川県					
P.BOYS　今里店	10月17日(土)	14:00	香川県高松市今里町2-29-20	087-834-0660	大村
高知県					
マジカルガーデン　御座店	10月18日(日)	13:00	高知県高知市南久保4-1	0888-85-1171	町
福岡県					
ラジオキング　井尻店	10月10日(土)	9:00	福岡県福岡市南区井尻3-24-18	092-592-5838	佐々川
ハイパーブルート　福岡空港前店	11月1日(日)	14:00	福岡県糟屋郡志免町大字別府字柏木680-2	092-624-1530	寳部(たからべ)
ベスト電器　福岡本店	12月19日(土)	13:00	福岡県福岡市中央区天神1-9-1	092-752-5845	丸尾
長崎県					
遊ING　長崎店	10月11日(日)	14:00	長崎県長崎市築町5-14	0958-20-3341	大久保
熊本県					
ハイパーブルート　熊本菊陽店	10月11日(日)	14:00	熊本県菊池郡菊陽町津久礼3190-790	096-292-3450	藤本
遊ING　藤崎店	10月18日(日)	14:00	熊本県熊本市南坪井町10-2	096-326-7720	平田
遊ING　浜線店	10月18日(日)	17:15	熊本県熊本市田迎6-3-3	096-379-4321	吉住
遊ING　桜木店	10月25日(日)	14:00	熊本県熊本市花立2-3-1	096-360-3033	加藤
遊ING　長嶺店	10月25日(日)	14:00	熊本県熊本市長嶺南3-1-6	096-387-7411	緒方
大分県					
JOY-フレンド　明野店	10月25日(日)	10:00	大分県大分市猪野1574-5	097-520-4624	平岡
宮崎県					
ベストソフトタウン　都城店	10月18日(日)	14:00	宮崎県都城市栄町27-1-1	0986-25-5813	小野
鹿児島県					
ファミコンショップ桃太郎　加世田店	10月10日(土)	11:00	鹿児島県加世田市武田字平田18584	0993-53-8844	上西園

初心者向け格ゲー講座

講師：ジェイケイ　DSP-たろりん
修羅騎士　鷹　モリスケ
蒼炎闘士ゆーち

The Break!!

イエ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い!!
今回は『システムを知ろう』の後編。システムを制すものは格ゲーを制す！　マイキャラの性能が悪くても、システムをうまく使えば勝てるってことさ。

システムを知ろう 後編

解析／ジェイケイ

前回の記事で、格ゲーの基本的なシステムはある程度理解してもらえたと思う。そこで、今回はゲーム独自のシステムについて解説するぞ。

●KOFシリーズ

ABCD同時押しでおこなえるパワーため（『'97』と『'98』はEX専用）は、その名の通りパワーゲージをためる動作。パワーゲージが満タンになると、攻撃力が上昇するうえに超必殺技を使えるようになるぞ。さらに、『'95』ではガードキャンセル（以下GC）必殺技、『'96』ではGC緊急回避動作、『'97』と『'98』ではGC緊急回避&GCふっとばし攻撃を使えるようにもなるのだ。

AB同時押しは、『'94』『'95』と『'97』&『'98』のEXで攻撃避け、『'97』&『'98』のADVでは緊急回避動作になる。

攻撃避けは動作中すべて全身無敵。相手の攻撃を簡単に回避できる便利品だ（投げ技だけは食らってしまうが）。また、攻撃避け中にカウンター攻撃を出すことができる『'95』&『'98』なら、回避→反撃をスムーズにおこなえるぞ。

緊急回避動作（NFでは前転or後転と表記しているゾ）は、回避と移動が一体になった動作。前半は無敵なので、相手の攻撃を回避しつつ接近or離脱することができる。終わり際は無防備になってしまうものの、使いどころを考えればかなりの効果があるぞ。

例えば前転は、スキの大きい牽制技や飛び道具に合わせて出すと効果的。攻撃後に硬直している相手に接近できるので、反撃できたり、有利な状態になったりするのだ。

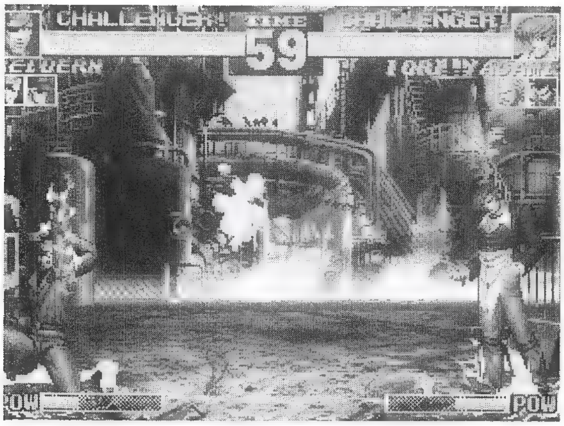
●餓狼伝説シリーズ

餓狼といえばラインバトル。ここでは特に『RB餓狼伝説2』のラインバトルを例に挙げて説明しよう。

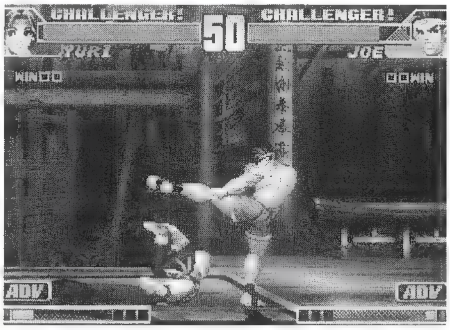
このゲームでは、通常のバトルフィールドとなるメインラインの他に、スウェーラインというものが存在するぞ。

スウェーラインへの移動はDボタンでおこなえる。スウェーラインにいる間は（ライン移動中も含む）メインラインへの攻撃に当たらなくなるので、一時退避に最適だ。また、相手のラインずらし技を食らった時も、スウェーラインに移動することになるぞ。

両者が異なるラインにいる時は、スウェーライン側の対メインライン攻撃（A or B）と、メインライン側の対スウェーライン攻撃（立ちorしゃがみD）での攻防がメイン。ぶつかった時の勝敗は、お互いの上段or下段の判定によって決定するぞ。両者が同じだった場合はメインライン側が勝ち、違った場合はスウェーライン側が勝つのだ。この読み合いに勝てば、試合展開を有利に進められるぞ。



MAX状態が特に強い『'95』では、こんなことも珍しくなかった



緊急回避動作は『'96』から登場。使い方&対処法は超重要ポイントだ



このあとの読み合いに勝てば、攻守を逆転することができるぞ

※上記の内容はすべて編集部調べです。なお、コマンドはキャラが右向きの時のものです。

Q and A

NF攻略陣が質問に答える!

Q チョイのC投げなどは、レバガチャ+ボタン連打である程度ダメージを軽くできるようですが、僕はほとんどフルにやられてしまいます。うまくできるコツがあれば教えてください。

●PN/NOR(群馬県)

A レバガチャの方は、時計まわりにグルグル回転させる方法が一般的。やりにくいようなら、左右にガチャガチャ振るのも悪くないぞ。ボタン連打は配列によって違ってくる。横並びなら、人さし指~薬指ですべてのボタンをこする方法がオススメ。四角並びなら、1~2コのボタンをこすりorピアノ撃ちで連打するといいぞ。

(ジェイケイ)



レバガチャ+ボタン連打の効果はあなどれない。とりあえず気合いだ!

●サムライシリーズ

サムライは『天草降臨』から、S.C.S.の元となった連続斬りを取り上げてみよう。

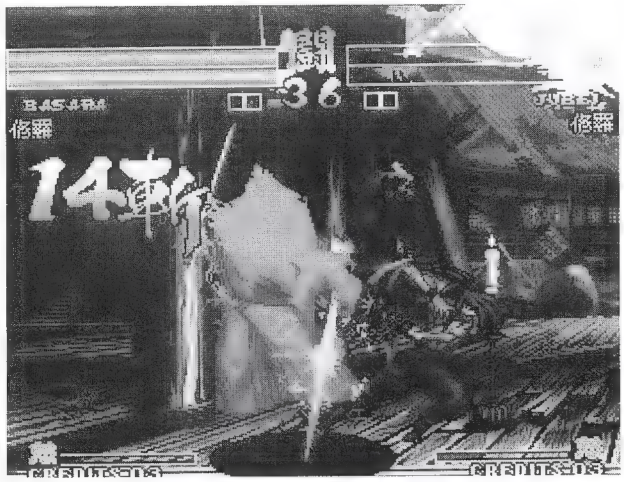
これは、C+Dで出せる連続斬り入り込みをヒットさせたあと、規定のボタンをタイミングよく押していくことで、連続攻撃を繰り出せるというものだ。

目玉はなんといってもC+D後に→+AABBCCABCCCCの14連斬。ダメージは大したことないが、ゲージが一気にMAXになるという特殊な効果があるのだ。

怒りゲージがMAXになると、攻撃力が上昇する、一部の必殺技がパワーアップ、武器飛ばし技が使える、といった特典が得られるぞ。

C+D↓BBCも見逃せない。吹き飛ばした相手に食らい判定が残っているので、最後の一発にキャンセルをかければ、普段は決められないような技を決められるのだ。

前回&今回の記事によって、システムを知ることの大切さを多少なりとも感じてもらえたと思う。新しいゲームをプレイする時は、まずシステムを理解することを心がけよう。



このあと怒りMAXに。キャラによっては最優先で狙うべき技だ

鷹のリアルファイト ROUND4

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ:第36回アミューズメントマシンショー

編:AMショーいってきたんだよね。いいな~。やっぱ人多かった?

鷹:俺、初日にいったんだけど、結構人いましたよ。でも、何でちっこい子供もいたんだろ? まぁ~いいや。

編:鷹が気になる作品はあった?

鷹:うーん、実はなかった…(泣)。本命は『ジョジョ』だったのに~、残念!! とりあえず『DorA++』で気をまぎらわしてましたっす。でも、俺が思うに、最近って続編モノや類似品が多くなってきたような気がするんだけど…。なんか残念だなぁ。

編:ふむふむ。あっそうだ! 確か『サムライ2』も出展してたんだよね。まだ完全版じゃないらしいけど。

鷹:完成度は分からないけど、たくさんあったよ。

編:で、どうだったの?

鷹:う~ん…、それなりに楽しんできましたよ(ジェイケイ&DSP—たろりん登場)。

ジェイケイ:聞いてくれよぉ! 『ビートマニア3rd MIX』がおもしれぇ~んだよ~。

たろちん:何すかね~、ジェイケイのいう通りだよ。俺は全然やりこむ気でいるんすけどねぇ~。

鷹:ふ~ん…。(ジェイケイは寂しそうに去っていく)

たろちん:あっ、俺も『サムライ2』やったんすけどね~、あれって完成版じゃないでしょ? 好みの問題だけど、個人的には前作の方が…。あっ、俺、もしかして地雷踏みましたかねぇ?

鷹:微妙だな。でもゲーセンに出まわる頃には、不満な点も解消されてんじゃね~の?

編:とりあえず、完成が楽しみだね!

格ゲー用語解説

解析/ジェイケイ

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ!

スキ

どんな技でも、攻撃したあとは必ず無防備な戻りモーション(フォロースルー?)がある。これがいわゆるスキだ。スキ状態は基本的に何もできないので、相手の攻撃を受けると確実に食らってしまうぞ。

スキの大きい、小さいは、戻りモーションの長さだけでなく、反撃されやすさ、攻撃の種類、当てたあとの有利不利、他のキャラとの比較など、さまざまな面から導き出されるぞ。

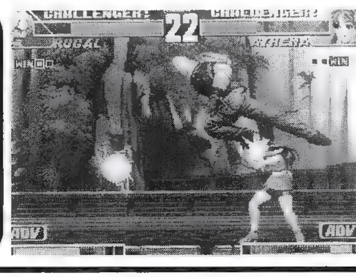
ちなみに反撃とは、スキ状態の相手に攻撃を決めることを指す。確実にヒットするわけだから、どの技にどんな反撃が入るかを覚えておけば、それだけ有利になるぞ。

読み

それまでの行動~現在の状況から、そのあとの相手の動きを予測すること。これを信じて行動することは、目で見てから行動するよりも早いという利点がある半面、相手が予測通りに動かなかった場合はそれなりのリスクが生じてしまう。

牽制技

その名の通り、相手を牽制する技のこと。これを使って相手の行動を制限すれば、本命の攻撃が狙いやすくなるのだ。近距離では出が早くスキの小さい技、中間距離ではリーチの長い技、遠距離では飛び道具が適しているぞ。



飛び道具を読んでの跳びこみ。読みが外れると対空の的だが、当たれば連続技を決められるぞ

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

今月は、半年ごとに獲得ポイントを集計するポイントランキングの結果発表！　果たして第6回目のポイントランキング王は誰の手に!?
また、来月から新たに第7回目のポイントランキングがはじまるぞ。これからもよろしく!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)(妖花慟哭之章・ナコルル)

主人公のナコルルは、ずっと戦闘不能にしておき、移動中の回復役になってもらう。だが、これでは、鈴音がパーティーに加わるまで、ずっとパートナー1人のみに頼ることになる。

そこで最適なのがガルフォード。とにかく素早いので、戦闘で先手が取れ、攻・守を最速でおこなえるキャラだからだ。

鈴音が入ってからは、かなり楽になる。あとはこの2人でズンズン進み、京までいく。

ここで問題が1つ発生する。「魔街道10」で、主人公の影と1対1で戦うイベントがそれ。ここまでナコルルは1回も経験値を得ないで進んできているため、LV5のままなのだ。

影は主に攻撃・回復・アペフチ　カムイ　リムセの3種の行動をしてくる。だが、こちらのLVが5なので、アペフチ　カムイ　リムセを食らえば即死。そこで、最初に取る行動は防御にする。そうすれば、大ダメージを被るものの、死なずにすむことがある。そうしたら迅速の巻物を使い、影に鉛の邪香を5回ぐらい使う。こうすることで4回連続で動けるので、この間に怒り超必殺奥義を連発する。2回当たれば倒すことができる。

この戦闘でLVが20まで上がる。あとは最後まで戦闘不能のままで進み、クリア。よって、LV20以下はありえない。

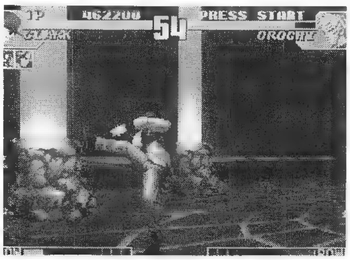
●リムラーなパリオ・埼玉県

KOF'97(怒チーム)

レオナを使用。まずジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャーの連続技を2回決める。すると相手は気絶するので、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセルリボルスパークでKOする。

オロチ戦ではクラークを使う。ラウンド開始直後、オロチが近づいてきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げ、フラッシングエルボーにつなぐ。そして、オロチが起き上がるときにふっとばし攻撃を空振りすると、オロチは前転しようとするので、そこにスーパーアルゼンチンバックブリーカーを決めるのを繰り返す。

●月を見るたび思い出せ・兵庫県



オロチ前転するの図。姿が見えないけど前転中っす

リアルバウト餓狼伝説2(サバイバーモード)

ジョー・ヒガシ使用。開幕と同時にジャンプCで跳びこみ、着地したらそのまま弱スラッシュキックにつなげる。そのあとは弱スラッシュキックを連発すると、うまい具合

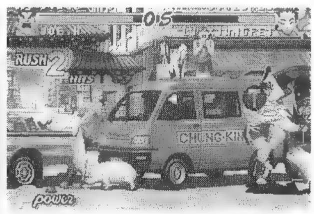


ひたすらスラッシュキック。連発すれば着地に重なるに相手の着地に重なるので、ほとんどの場合食らってくれる。ガードされてしまった場合は、しゃがみB→キャンセル弱スラッシュキックを狙う。ライン移動されたときは対スウェーライン立ち攻撃→キャンセル弱スラッシュキック。アルフレッドだけは弱スラッシュキックを返してくるので、しゃがみB→キャンセル弱スラッシュキックの連続技を使うのがよい。

アイテムは、このパターンの通りに闘っていればそこそこ出てくるので、ヒット数の多い連続技を狙う必要はないといえる。

●高桑敏祐・愛知県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)(チン・シンザン)



残りタイムがやばくなると、勝手にタイム回復が出るぞ

ジャンプ強攻撃→しゃがみ強攻撃の連続技を何度か当てる。相手の体力が少なくなったところで爆雷砲。当たらないことも多いが、当たってくれれば得点が高いので、必ず狙っていく。

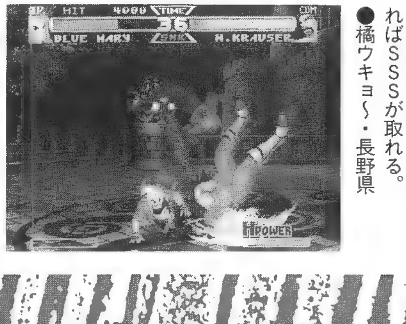
このパターンだけではパワーゲージが満たんまでたまりにくいので、しゃがみ強攻撃を当てた時にキャンセルで破岩撃を出してゲージをためておく。

●橘ウキョ～・長野県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)(ブルー・マリー)

相手の攻撃をわざと食らい、体力が赤くなったらM.タイフーンを3回決める。1回で4千点なので、3回決めれば1万2千点。20秒以内で倒せればSSSが取れる。

●橘ウキョ～・長野県



DMのタイフーンはコマンド投げ。ジャンプ攻撃空振りから狙え

第6回バトル・ハイスコア ポイントランキング結果発表

優勝　月を見るたび思い出せ・兵庫県　848Pts.

優勝のお知らせ、ありがとうございます。まさか優勝できるとは思ってなかったのでびっくりしました。うしくん隊長さんにKOF'97を少し塗りかえられた時はあせりましたが、RB2で取り返したのでこの結果になったと思います。またこのあともV2を狙っていくので、よろしくお願いします。

2位　M, Y－剣魂・千葉県　817Pts.

ビデオが壊れるなどのアクシデントが続きましたが、何とか2位に食いこめました。今回は新参の方々の活躍で盛り上がりましたが、古参の方々にもどんどん参加してほしいです。

3位　高桑敏裕・愛知県　619Pts.

僕は昔SASというスコアネームで投稿していたのですが、その頃の夢がかなったように思います。本当に嬉しいです！　これからも頑張りますのでよろしくお願いします。

次点　うしくん隊長・北海道　524Pts.

今月のハイスコア

覇王丸(妖花慟哭之章)	紅陣・千葉県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	森田裕介・東京都	13	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	14	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
ナコルル(妖花慟哭之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	22	ALL

マジカルドロップIII とれたて増刊号(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
おはなしモード(いきのこり)	未確認飛行NIM・大分県	100人目	—
人数/ラバーズ			

ティンクルスタースプライツ(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード メヴィウス	SQG・埼玉県	3,320,620	7面

メタルスラッグ2(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,467,320	ALL

ブレイジングスター(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

御名方守矢(技)	高桑敏裕・愛知県	3,306,200	ALL
直衛示源(技)	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
斬鉄(技)	高桑敏裕・愛知県	3,161,000	ALL
嘉神慎之介(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,072,200	ALL
天野漂(技)	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三(技)	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
暁 武蔵(技)	高桑敏裕・愛知県	2,980,200	ALL
一条あかり(技)	小松裕太・千葉県	2,964,900	ALL
鷲塚慶一郎(技)	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李 烈火(技)	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
紫鏡(技)	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイムアタック/楓(力)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	—
サバイバルモード/雪(技)	小松裕太・千葉県	77人斬り	—

THE KING OF FIGHTERS'97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
餓狼伝説チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	920,800	ALL
エディットチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	919,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	839,000	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	830,500	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	822,900	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	790,900	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	782,300	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	753,200	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	711,800	ALL
新女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	709,400	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	683,800	ALL
ニューフェイスチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	670,600	ALL
怒チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	639,900	ALL
サバイバーモード(スコア) テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,285,200	ALL
サバイバーモード(タイム) 暴走レオナ	松竹庵・愛知県	4'01'92	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	35	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
覇王丸(邪天降臨之章)	遼也と直也・新潟県	15	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	遼也と直也・新潟県	15	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	遼也と直也・新潟県	15	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,620,200	ALL
李 香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,519,400	ALL
秦崇秀	うしくん隊長・北海道	1,511,900	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,488,600	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,487,700	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,478,900	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,471,700	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,468,900	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,466,400	ALL
不知火 舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,465,900	ALL
ブルー・マリー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,447,300	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,430,100	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,425,800	ALL
秦崇雷	高桑敏裕・愛知県	1,424,400	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,424,000	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,419,800	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,419,200	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,414,600	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,406,200	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,350,500	ALL
ローレンス・ブラッド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,341,900	ALL
サバイバーモード/ジョー	高桑敏裕・愛知県	4'04'42	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,631,300	ALL
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,617,700	ALL
秦崇秀	M,Y-剣魂・千葉県	1,609,000	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,583,100	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
不知火 舞	M,Y-剣魂・千葉県	1,475,100	ALL
キム・カッファン	橘ウキョ～・長野県	1,438,800	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,429,000	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,370,700	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,286,700	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,285,300	ALL
アルフレッド	橘ウキョ～・長野県	1,218,500	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁(技)	M,Y-剣魂・千葉県	5,551,500	ALL
雪(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,729,600	ALL
楓(技)	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL

ポイントランキングの説明

バトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとにハイスコアの集計をおこなっているぞ(くわしい応募方法は募集要項を参照)。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、その都度一定のポイントが加算される(後述のポイント換算法を参照)。このポイント獲得数をみんなで競うのだ!

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤーを掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには編集部から記念品をプレゼントするぞ。

いよいよ来月から第7回ポイントランキングがはじまる。第7回の結果発表は来年の5月号になる。まだまだ先は長いが、スタートダッシュを制するのが上位入賞への近道。みんなのハイスコア待ってるぞ!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新 15Pts.
(カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加)
・ハイスコアを防衛 1ヵ月につき5Pts.
・送ってくれた人全員に1Pts.(ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ)

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

一挙に326ポイントという超大量点を獲得して優勝を飾るという、月を見るたび思い出せさんの大逆転劇で幕を閉じた第6回ポイントランキング。かなり優位にたっていただけにM,Y-剣魂さん、本当に残念。今回は古参スコアラーから新人スコアラーまで多くの方々が参加され、最後まで大変盛りあがっていたぞ。

そして、いよいよ次号から第7回ポイントランキング開始!『KOF'98』のハイスコア募集も開始するぞ。またみんなよろしくね!!

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数(クリアしなくても可)、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD(CDZ)、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数(何人目までいったか)
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR(VHS)を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク(レベル)は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網かかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①KOF'98(チーム別に募集。サバイバーモードはスコア、タイムの両方それぞれ1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム+エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラを混ぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません)
②RB餓狼伝説2(キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載)
③月華の剣士(キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載)
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード/玄武の翁
④ブレイジングスター(機体別に募集)
⑤メタルスラッグ2(1番成績のいいキャラのみ掲載)
⑥マジカルドロップIII(各ハードで分け、モード別に1番成績のいいもののみ掲載。おはなしモードはレベル『いきのこり』で攻略敵人数で競う。スコア、攻略敵人数を別に1番成績のいいもののみ掲載)
〈カウンターストップ〉
おはなしモード/いきのこり
⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝(各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること)(SS、PS)
⑧RB餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND(キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載)

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは10月末日、発表は12月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「バトル・ハイスコア11月号」係


ヒュウウウ
わしは…
わしはこのままでいいのだろうか…
わしの栄光の日々は帰ってこないのだろうか
ひもの
ザザ ザザ
あの日々は…
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな
©SNK 1998

藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係




うちの息子なんて…
時代がちがうんだよ時代が！
しっしっ!!
こうですぞ
ひそ ひそ
うちの息子達だって…
おとーさん きっとまたミスター・カラテネタで引っぱるつもりだったよ…
もうボケが始まったんとちゃうか？
ときたもんです
なんとか若いもんを見返してやりたいもんですなあ!!
うむ！うむ！
お客さん達強そうだけどKOFには出ないんですか？
わしらも出るか！
でも2人だけじゃのう…
ガタッ


どどん
それなら
このわし
!!!
藤堂竜白に
おまかせぢゃ!!!
……
ザザーン
どこかに強い奴は
おらんかのう
こう…強さと
気迫がにじみ出る
ような…
カーン!!
ななァ!!?



そういえばこの港町に洋平さんというとても強い人がいるんですよ
この町のヤクザの抗争も鎮めてくれた人でねえ
その人をチームに入れたらどうですか
そんな素人の男よりこの経験豊富な藤堂竜白に…
洋平さんか…どんな人か見てみたいもんですなあ
ですなあ
ウん
ガラッ
…
いらっしゃい！
おや洋平さん！

藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係




どうだい洋平さん!!
わしらとKOFに
出場せんか!?
若い連中にわしらの
強さを見せつけて
やろうではないか!!
…よかろう
承諾する
いやあー!!
この町から
KOF出場者が
でるなんて!!
ぜひサイン
して下さい
よ!!
ぱっ
もちろん
だとも!
もちろん
だとも!!!



だうっ
おやじチーム
熟年の姿
草薙柴舟
ようへい
はいでるん
竜白が書きそこねた部分。
いや〜今日は記念すべき日ですな!!
いやまったく! 2軒目いきましょう 2軒目!
……
——このようにして……
まいどあり——っ
おやじチームが結成されたということは誰も知らない
…おやじ… あっつうーいのくれ…
あいよ
蔭で一人ひそかに涙を流した男がいたことも……
おでん 400
とり唐 370
肉じゃが 350
刺身 650
ほっけ 500
エビづくし 1200
馬刺 900
旬の刺身
焼き串(2串)

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

キミのネオジオゲームの知識をフルに動員して解いていく、ちょっと辛口なクイズコーナー『クイズ×クイズ』。

このコーナーでは、毎月ネオジオに関するさまざまな問題を出していくぞ。そして各問題の答えとして出た数字を、このコーナーの最後にのっている公式に当てはめて計算しよう。計算して出た数字はそのまま今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを今月の最終問題と一緒に見れば、今月の答えが出てくるのだ。

見事正解した人の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼント!! みんなの応募待ってるぞ!

ミミクロスワード

Q1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そして、このクロスの中に『か』の文字が何個あるか数えよう。それが答えだ!!

1	2	3		4
5			■	
	■	6		
7			■	
	■	8		

タテのカギ

1. 祝復活！　○○○○○スポーツチーム。
2. NFおなじみのイラストレーター。
3. 表現が細部にまで及んでいるさま。何かにつけて。詳細。
4. 『KOF'98』からの新システム。目押しはできません。

ヨコのカギ

1. 鎮元斎の大切なもの。
5. "溶ける"を英語でいうと?
6. パピィもいわばこれにあたるでしょう。○○○狼。
7. サムスピで人気の忍者ブラザース、○○○兄弟。
8. ねりチャギはここで相手を攻撃します。

数えクイズ

Q2 『アスラ斬魔伝』の中でプレイヤーが操れる動物は何匹（氷は除く）?

Q3 餓狼シリーズは今までに何作出てる（家庭用ハード専用作品は除く）?

Q4 『KOF'98』で、はだしで闘っているキャラは何人（ゲタ、隠しキャラは除く）?

名前クイズ

Q5 『ショックトルーパーズ　セカンドスカッド』の"スカッド"の意味は?

❶バージョン
❷挑戦
❸分隊
❹弾丸
❺勇者たち

Q6 実は草薙京には、『KOF'94』が発表される間際まで別の名前が設定されていた。その名前とは?

❶大和武尊
❷不知火太刀
❸龍崎隼人
❹霧島翔
❺オサム君

仲間はずれは誰だ?

Q7 次のAグループの5名は『KOF'98』に登場するキャラです。これらのキャラが好きな食べ物（'98時点）を右のBグループの食べ物の中から選び、それぞれ線で結ぶと、1人あまってしまうキャラがいるぞ。それは誰?

Aグループ	Bグループ
❶ラッキー	・煮豆
❷バイス	・ビーフカップ
❸マリー	・梅
❹チョイ	・辛いもの
❺ちづる	

プロフィールクイズ

Q8 『KOF'98』で一番体重が軽いプレイヤーキャラは何kg?

サウンド&ボイスクイズ

Q9 真吾のセリフは次のうちどれ?

❶しくじったー!
❷やだなぁ…強そう…
❸モコモコモコ!
❹ケンカが強い上に男前!
❺ピカーン!

Don't worry. 心にジャスティスあれば何とかなるさ!



イラストクイズ

Q10 次の5つのキャラクターイラストの中で『サムライスピリッツ天草降臨』のナコルルはどれ？

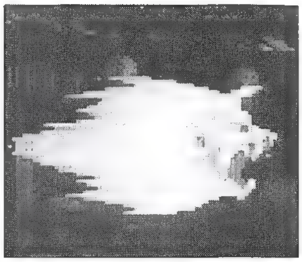




この技出したの誰？

Q11 次の画面写真はある必殺技の一部分を抜き出したものです。さて、この技を出しているのはいったい誰？

❶紫鏡
❷ライラ・エスタンシア
❸雪
❹リムルル
❺一条あかり



シルエットクイズ

Q12 ズバリ、このシルエットのキャラクターはいったい誰？

❶ホンフゥ
❷リョウ・サカザキ
❸キム・カッファン
❹タクマ・サカザキ
❺アンディ・ボガード



間違い探し

Q13 次の2つのイラストには右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがあります。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んでください。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含みません。

❶1 ❷2 ❸3 ❹4 ❺5



イラスト／石田あきら

公式&ヒント

各問題を解いて出た数字を次の公式に当てはめよう。そして出た数字が今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを見つつ、今月の最終問題とあわせて考えれば今月の答えが出てくるゾ。

あとは応募方法を見て、その答えと必要事項をハガキにかいて送ってくれ。

今月の公式

Q①＋Q②＋Q③×Q④＋Q⑤＋Q⑥＋Q⑦＋Q⑧－Q⑨×Q⑩－Q⑪×Q⑫－Q⑬＝今月の答えのヒントが載っているNF11月号のページ数

今月の最終問題

公式を解いて出たページ数で紹介されているゲームの正式タイトルは何？

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112－0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「11月号クイズ×クイズ」係

締切りは11月9日（必着）。発表は1月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

9月号クイズ×クイズの答え　八神　庵

1 キ	2 ム		3 カ	ゼ
4 ヤ	キ	5 マ	シ	
メ		6 ジ	ラ	7 フ
8 ル	9 パ	ン		ー
	10 ル	ガ	ー	ル

下の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は119。9月号119ページの左上にいるキャラは八神庵。ちなみに正解率は46.2％でした。難しかったかな？

Q1：3／Q2：22／Q3：1／Q4：2／Q5：100／Q6：3／Q7：5／Q8：3／Q9：1／Q10：5／Q11：4／Q12：6（月の形、右の家の屋根にあかり、守矢が羽織っているコートの切れ目、守矢の履き物、左の家にてるてるぼうず、左の家の窓）

9月号クイズ×クイズ当選者

小林由佳・茨城県／山田良太・岐阜県／中麻衣子・神奈川県／佐藤和俊・岩手県／岡本佳子・岡山県／田口しゅん一・愛知県／菅原和磨・宮城県／戸辺久一郎・茨城県／佐藤健志・大阪府／戸端雄嗣・東京都（敬称略）

Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ！

ありがとう ママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！　楽しいお手紙まってます!!　よろしくねっ、ママパパ♡

チンピラ常連客出没でも、それって…？

先日、久々に旧友Mと会った。Mは最近地元のゲーセンのバイトをしているらしく、『KOF'98』の会話で盛り上がった。
私「ゲーセンって面白い人がたくさんくるやろ？」
M「そやな〜…。そういえば最近ウチの店にグラサンにタンクトップ着た、むっちゃゴツイチンピラがよくくるんや。そいつKOFやりながら何かブツブツいうとるんやけど、他のお客さんがそいつ見てビビっとんのや。実際そいつがプレイしとる台には誰も近寄らんしな。奴のせいで店の風格がさがってしまって。ホンマ困ったもんやで〜」
私「え…そこのゲーセンって何てトコ？」
M「○○○市の△△△や」
私「フ〜ン…」
…M、スマン！　それは俺だ。別に俺はチンピラじゃないし、他の客をビビらせせようとは思っとらん。プレイするとシャウトしてしまうのはクセなんや。
ホンマ、カンニンやで！
★PN／MINORAN（神奈川県）

編：旧友の店の問題客が自分だったとは、何とドラマティックな展開！　せっかくだから、このままチンピラを演じ続けて彼の反応をうかがってはどうだろうか。そして他の人に台を譲ったりと、気さくな面をアピールして「あのチンピラ、実はいい奴なのかもしれないで」と友人の口から聞くのは楽しいかもしれないぞ。（中嶋）

突然襲うエレクトリッガー おのれ紅丸(?)

ある日『KOF'98』をプレイしにゲーセンにいった。運よく台も空いていて、ようやくゆっくり練習できるなー、と思いプレイしていると、突然右手の小指側に痛みが!!
「まさか〝てんかん〟とか？」
うろたえているうちにまた痛みが。どうも筐体が漏電しているらしく、それで感電してしまったらしい。
ゲームに負けてすぐに台を離れたのだが、そこの勝利デモには偶然なのか紅丸が…。
紅丸、テメエ…！
●PN／トロ吹き（北海道）



●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
懐かしいなぁ！　これも面白いゲームだよね。キサラちゃんが可愛い♡　ミニスカートが何とも…。



●PN／柳けふ（大阪府）
PN変えたんだね。庵と京のさりげない（?）視線が何ともいえませんわ♡　受験、頑張ってね！



●PN／管野たすく（東京都）
今年も健在のスペシャルチーム。ファンにはたまらないね。こっそりいる影二がいい感じだ（笑）。



●PN／如月海（兵庫県）
羅刹色ちゃんですな。何ともいえずセクシーで素敵だよね。アスラとの仲も気になる…。これは使うしかー

PaoPao賞



★PN／皐月辰（長崎県）
可愛い香緋&アル君だねっ♡　この2人って何か仲よさそうなイメージあるんだよね…。何でだろ？

編：座ったお客にさえ戦いを挑むとは、恐るべし紅丸…じゃなくてー、そのまま放っておくのは危険！ 店員さんを呼んで修理してもらわないと、またー人紅丸（もしくはシェルミー）の犠牲者が出てしまうぞ。（中嶋）

黙々とプレイを続行する謎のボタン破壊小学生

先日、近くのゲーセンに妹とゲームをしにいったところ、夜8時を過ぎていたということもあって、あまり人がいませんでした。私と妹は「しめた！」とばかりに各台へ。すると、こんな夜遅くなのに小学校4～5年生くらいの子が現れ、私の隣で『メタスラ』をはじめました。

激しくボタンを叩く姿を横目に、私が「がんばってるなー」と思っていると、いきなり何かが私の横をかすめていきました。

「何だ?」と思って隣の子の手元を見てびっくり。何とボタンの一つが、その子の激しい操作でどこかへ飛んでいってしまったのです。

私は自分のやっているゲームのことも忘れ、オロオロしてボタンを探しつつ、別のボタンで黙々とプレイし続けるその子を呆然と見ていました。当然、私がプレイしていたゲームもゲームオーバー。

帰り道、妹にこのことを話すと、「知ってるよ、私も見てたもん。そしたらいつの間にかゲームオーバーになっていた」といわれ、姉妹って似てるんだなと思いました。

●PN／椎名カナ（福岡県）

編：プレイに熱中する小学生と、それにショックを受ける姉妹。何とも微笑ましい光景ですなー。とはいっても筐体を壊すのは絶対ダメ！ 万が一壊れた時は、必ず店員さんに申し出るように。もちろん壊れた台を見つけた時も。めんどくさいことかも知れないけど、その分修理も早く終わって、みんなが快適な環境でゲームを楽しめることになるんだからね。（中嶋）



●PN／杉野奈依亜（北海道）
たくさんキャラがいて、楽しそうなイラストだね♡ ゲームもうクリアしたの？ 楽しかったかい？



●PN／天砂はるき（香川県）
炎のさだめのクリス君。オロチらしさの出たイラストで、いい感じですな。瞳もオロチちっくだし♡



●PN／犬神忍（福岡県）
いくら濃くても、オヤジたちは素敵なのでOK！ え、何が素敵かって？ うーん…色々なところ♡

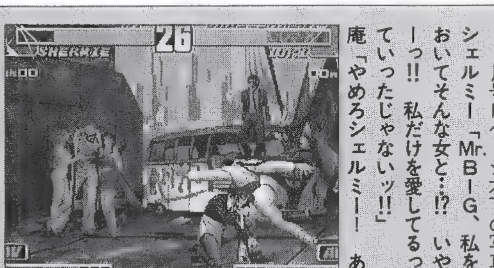


●PN／沙河美州鬼（埼玉県）
ロサの腰は必須でしょう。頑張って描いた君は正しい（笑）！ お誕生日おめでとうでした♡

「ゴーシャスにいこうぜ」というキャッチコピーの『KOF'98』メインイラストだが、一部のキャラの意見を無視しているような気がしてならない。●PN＝戦受勿存（福岡県）／まあ、キャラクターの貧富の差がはっきりと分かってしまうあたり、罪なイラストではありますな。服装から判断するに「キング＞社＞京＞テリー＞リョウ」といったヒエラルキーが完成。（中嶋）

ストーリーアルバム

交錯する愛憎…泥沼な三角関係!!



9月号13ページ右下の写真。シェルミー「Mr.B・I・G、私をおいてそんな女と…!? いやーっ!! 私だけを愛してるっていったじゃないッ!!」 庵「やめろシェルミー！ あんな男、フラれてよかったじゃないか（密かに片想い）!!」

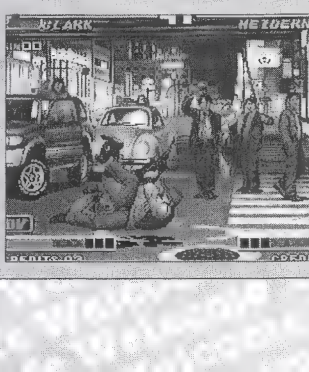
★PN／紅風あさせ（奈良県）

編：これはまた、絵に描いたような泥沼ですな。やはり注目は、ドラマ『神様、もう少しだけ』における加藤晴彦も真っ青な、庵の純愛野郎ぶりでしょうか。彼の恋の行方が気になる…。（森）

親父パワー炸裂!? 美しさの秘密♡

9月号25ページ中央の写真。クラーク「ワン・ツー、ワン・ツー！ やっぱ美容体操はコレですね!!」ハイデルン「ホーントォー♡ マジ、若返るってカーンジィー♡」

●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）



編：カーンジィー♡ って…。一体どうしちゃったの、ハイデルン。普段がナイスミドルな分、このしゃべりは痛いデス。それにしても道路の真ん中で体操とは、いささか非常識であります、隊長！（森）



●PN／あべゆー（宮城県）
仲よしさんな兄弟ですにゃ。見て微笑ましいね♡ 初投稿センキュー！ これからもよろしく♡



●PN／あくあ（東京都）
塵と化したといわれても、復活したルガール。ある意味ギース以上だと思うんだけど、どーでしょ？

オープンテラス

ナコルルとガルフォードは、普段は一体何語で会話しているのだろうか。普段から一緒にいるかどうかは知らんが。●佐伯渡さん（長崎県）／それはやはり、「愛し合う2人の間に言葉はいらない」ということではないでしょうかねえ。ノロケまくってくれますねえ。いいなー。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係について共に語り合おうではないか！

ゲーセンであったちょっといい話♡

先日、私は『KOF'98』でCPU戦をしていました。途中、私はCPUにおされていたんですが、するとー人の小学生らしき男の子が「がんばれ！」と私の横で応援してくれたのです。

結局は4チーム目でやられてしまったんですが、そこの台は100円で2ゲームできるので、もう1回残りがありました。そこで私はその子にプレイさせてあげようと思って「やる?」と聞くと、その子は嬉しそうに「うん」といってプレイをはじめました。

しばらくしてその子はやられてしまったのですが、まだやりたそうだったので、まわりを見て台が空くのを待っている人がいないのを確認してから、私は「もう1回ずつやろうか?」といって、100円玉を入れました。

そして再びその子がCPU戦をしていると、乱入者が現れてその子は負けてしまいました。そこで、残りの1プレイで私がその乱入者に乱入。そして、ほんとにギリギリで私が勝利！

その子はずっと私の横で応援してくれていて、私が勝った時にはすごく喜んでくれました。知らない人にゲームをおごるのは初めてでしたが、たまにはこんな、ゲームでの交流もイイなと思いました。夏休みの貴重な思い出です。

★PN／ラザ（長崎県）

編：このコーナーでも貴重な、心あたたまるお話です。〝優しいお姉さんと素直な男の子〟、とても絵になる光景ですね。こんな光景があちこちで見られるようになれば、世の中平和でいいのになぁ…と思う今日このごろ。（山崎）

雨降って地固まる――ゲーセンに見た男の友情

この前ゲーセンにいったら、『'98』が出ているのに『'97』をやっている人がいました。その人はやけにへたでした。

その人は最後の1人の山崎で、体力が残りわずか。CPUのレオナも同じでした。その時、レオナがアイスラッシャーを出して、それを山崎がくぐった。後ろで見ていた僕は山崎の勝ちだなと思ったが、そこで暴発したのか、山崎は「かかってこいよ」とサドマゾを出し、そこにアイスラッシャーがヒット。僕は思わず笑ってしまいました。

そしたら「何笑ってんだよ」とかいわれて頭突きを2、3発食らった。でも、僕が「すいません」と一言いうと、その人は「悪かったな」といってジュースをおごってくれて、今では友達さ。

●倉林雄介さん（埼玉県）

編：頭突きはいけませんが、そのあと謝ってくれて友達になれたのはよかったですね。

でも、こういうことって、本当にあるんですねー。ドラマの中だけの話かと思ってました。平和主義の私としては、何だか嬉しい気持ちになってしまいます♡（山崎）

9月号に載っていた伊藤佳奈さんへ――

ヘタだからって笑われて、くやしかったっていう伊藤さんの気持ち、私にもよく分かります！

私は初心者というわけではないのですが、もしかしたら初心者未満かもしれません。家だと気軽にプレイできるんですが、ゲーセンにいくとダメなんです。1人でプレイしているとまわりの視線が痛くて、集中できない上にヘタなことがくやしくなってきます。「ヘタだってヘタなりにがんばってるのに…」。口に出してはいわないけど、ゲーム好きの人ならきっと分かってくれると思います。

私は見知らぬ人と対戦をしたことは1回もないので、伊藤さんのように対戦の楽しさを味わったことがまったくありません。でも、今はへたっぴーだけど、いつか強くなっ



●PN／喜多野葵（愛知県）
心の詩っスか…。もしや京の書いた詩に感動して暴走したのか!? 暴走庵にゃ注意だぞ（意味不明）。



●小林浩子さん（宮城県）
おてんばさんなリムと、ちょっと内気っぽいリム。どっちも可愛いから選ぶの悩みそうだにゃあ♡



●PN／カトリマット（宮城県）
十五夜にはちとズレちまいましたね…。でもおだんご持ってる楓が可愛いので問題ナシじゃ（笑）！



●PN／めん屋佐木竹（愛媛県）
寝起きにポーズ取ってるの!? なかなかやるなぁ、香緋♡ 頭ボサボサなのがまた可愛いねっ。



●PN／藤真天（兵庫県）
一見シリアスかと思いきや〝肉〟の字が…。しかし似合うね、庵。気をつけて旅してきてね～ー



●PN／河見恵（東京都）
天サムは面白いよね、マジに。爽快感がたまらん。某風使い、実は担当も好きだったり…（笑）。

て、いろんな人と色々なゲームで対戦できたらいいなと思ってます。
伊藤佳奈さん、私はあなたの意見を聞いて、何だか勇気づけられたような気がしました。私、がんばります！
もう、涙が出そうなくらい感謝してます（出かかってます…）』今はありがとうしかいえませんが、いつか別の形でお礼できたらいいなと思います。本当に本当にありがとうございました!!
●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：とってもひたむきさが感じられるお手紙です。伊藤佳奈さんも、今頃これを読んできっと喜んでいるはず。
私も格ゲーは苦手な方なので、ドリーマー小野寺さんの気持ちはよく分かります。このお手紙のひたむきさを忘れずに練習すれば、きっといつか強くなれると思います。
私もがんばります。お互い精進しましょう。（山﨑）

キャラ♥レター

来年は三種の神器チームを牛耳って主役に！

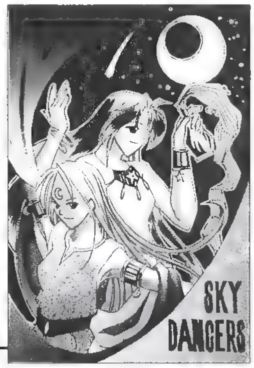
こんにちは、ちづるさん。元気に踊っていますか？　今年もKOF出場、おめでとうございます。ついに、ちづるさんにも特殊技ができましたね！　踊りもまたもやパワーアップしていて、感動しました。勝利デモも肩幅普通でよかったですね！
ところで、女性格闘家チームの曲が、ちづるさんのテーマ曲「Fairy」ではないですか！　ということは、ついにあの2人を牛耳ったというわけですね！　なら来年はぜひとも、赤毛君とダブリン君をも牛耳って主役になってくださいませ！　その時にはタイトルを『KOFちづる』にしましょう！
さて、そろそろ時間ですね。では秋にCD版で踊りましょう。その日を待ってます。
★PN／トロ吹き（北海道）

編：確かに今年のちづるは無敵ね。でもあんまり牛耳りすぎると、主役を通り越してラスボスになってしまう危険があるので気をつけないとね♡　ちなみにちづるの魅力はあの肩幅だと思うのだけれど、どうかしら♡（稲葉）

炎が出せなくてもあたしは真吾ちゃんを愛してる！

もう真吾ちゃん、言葉にならないほど好きー♡　キャー♡　どーしてあなたはそんなに可愛いの？　かっこいいの？　必死に闘う姿…。素敵ー♡　京様がうらやましい…いつも真吾ちゃんがそばにいて…ふぅ…ちょっと嫉妬しちゃう。私がもしあなたの前に姿を現しても、あなたには京様しか見えてないのよ…。
真吾ちゃん！　炎が出せなくても、みんなからホ○とかいわれても、あたしは真吾ちゃんを愛してる。いつかあなたの技を食らいたい…。ボロボロにされても全然平気♡　愛があるもの…♡　いつか必ず京様を越えてみせるわ♡　あたしの真吾ちゃんへの愛は永遠に不滅よ♡
●PN／希羅々閃光（京都府）

編：希羅々さんといい9月号の宇奈月さんといい、真吾ファンと庵ファンって共通の悩みを持っているのね。まあ、何かに夢中になってる人っていうのは魅力的だものね♡　でも2人とも○モじゃない（はず）よ♡（稲葉）



●PN／水無月風鼓（静岡県）
マジドロは「ちょっとだけ」と思ってやってるとうっかり長々やるハメになったり…。頑張ってね。



●PN／のはらよーこ（山形県）
木陰で休憩の図かにゃ？　木洩れ日がきれいで、ほのぼのするね♡　ブレイジングの絵も見たいなー…。



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
修羅リムの魅力はハガキじゃ語りきれんよな。コメント書く人の名前は、書くスペースがないのよ…。



●PN／片桐はるか（秋田県）
『KOF京』買ったんですか。もうクリアした頃だよね。面白かった？今度感想送ってくれ～♡



●PN／熊猫（鳥取県）
初めて見た時、一瞬目を疑ったのが懐かしく感じるこの頃。どんな姿になってもカッコいいよね！



●PN／倉長行矢（福岡県）
めろんちゃん一番乗り（笑）！　パパだけじゃなくていろんな役になれるんだよ。プレイしてね♡

ルガールステージ前のデモの時、マジで筐体壊れたと思い、店員さんを呼びにいこうか迷った私。●PN＝月華蛍（群馬県）／凝った演出はうれしいですが、初めてプレイした時はビビリますな。「やっべー、俺知らねーよ」と席を立った人がいくらかいたと見た！（中嶋）

オープンテラス

シェルミーに挑発で「だっちゅーの♡」ってやって欲しい。●PN＝深田望（京都府）／同様の意見をよく聞きます。そして私も激しく希望します。その願い通じてか、『98』ではチョイがキャラセレ画面でやってくれてます。よかったですね♡（中嶋）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま～す！』。
みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ～イレッツシング！

幸運を味方につけた男　復讐に立ち上がる！

『走れコータロー』の替え歌です。アメリカンスポーツチームファンに捧げる歌です。

いよいよはじまる復讐劇
怒りの炎に身を焦がす
その名も〝幸運〟
ラッキー・グローバー
最初の標的　ビリーと庵
投げろー　投げろー
デスダンク
'95での仕返しだ
お前ら出なけりゃ
オレらが出てた
如月影二はどこいった？

まだまだ終わらぬ復讐劇
お次の相手は同チーム
モヒカン　グラサン
ヘビィ・D！
バトラーと一緒に仕返しだ
ぶつけろ　ぶつけろ
デスシュート
勝手に背景になるんじゃない
ぶつかれ　ぶつかれ
ブライアン
ダックと竜白　どこいった？

いよいよ大づめ復讐劇
モチロン白髪のあの野郎
今度は決めたる
ヘルバウッ…なっ!!
じゃなくて超必ヘルバウンド
ヘルバン　ヘルバン
ヘルバウッ…なっ!!
やべェよストックなくなった
やっぱりつかまり
〝ちょーしコキ〟
結局最後はこのオチか？

★PN／コクッパ（埼玉県）

編：アメスポチーム、藤堂竜白、おまけに〝ヘルバウッ…なっ!!〟の連呼とは…コクッパさん、あなどれない人ね！
ところで、『走れコータロー』ってよくこのコーナーに出てくるんだけど、みんなこの歌知ってるの？（森）

シェルミー許すまじ！　バストNo.1はこの私

少し古いですが、GLAYの『口唇』で一曲。バイス様のかわいそうな歌です（!?）。

シェルミーに奪われた！
KOFのバストNo.1
「絶対ウソだ！」
マチュアと一緒に
シェルミーを憎む！
庵が口を出す！
「別に負けたっていいじゃん。
でかいんだから…」
「ふざけんなよ！」と
マチュアと2人で
ディーサイド食らわした

●PN／Ayame（愛媛県）

編：むちゃむちゃカリカリしてるバイスとちょっぴり気弱な庵が、ほのぼの姉弟って感じでいいですな。
それにしても、ゲームキャラはどいつもこいつも胸デカすぎだッ！　別にいいじゃん、バイスなんてバスト90もあるんだから…。（森）

舞の胸も爆発！　燃える男ジョーの逆襲

ジョーの替え歌ができました。曲はドラゴンボールZの『CHA－LA－HEAD－CHA－LA』です。

光るお尻を見せろオラオラ
（オラオラ）
アツく　燃えろ
サンダーファイヤー
顔を蹴られた舞ちゃん怒って
（怒って）
巨乳を爆発させる
溶けた氷の中に
総師がいたらケツ出し
仕こみたいね
CHOHATSU－ORA－
ORA
CHOHATSU－ORA－
ORA
族だろーがオロチだろーが
へのへのカッパ
CHOHATSU－ORA－
ORA
腹がバキバキいうほど蹴るぜ
ヒザ地獄
CHOHATSU－ORA－



●PN／破顔カオス（兵庫県）
初投稿さんきゅ♡　カッコよくて可愛いのがビリーの魅力だよね。裏ビリーも楽しみにしてるよん。



●PN／風牙りんね（千葉県）
今年のアテナも可愛いでしょ♡
この衣装は高ポイントだと思うのさ。ミニスカート万歳♡

愛すべきゲームたち

3Dならではの迫力ある演出！　[illegible]

私の愛すべきゲーム、それは、『侍魂』です！　2Dの方がよかったとか、見た目が派手なだけだとか、色々いわれてもいますが、私はそれでも『侍魂』が一番好きなんです！
とにかく、私はあの演出のカッコよさにホレました。技を出した時のエフェクトの派手さもいい！　キャラは新キャラの〝色〟が色っぽくて素敵だし、羅刹のナコルルはカワイイし。
でも、やっぱり何といっても一番好きなのは、勝利メッセージです。今までのサムライシリーズ通して、一番かっこいいと思います！
キャラそれぞれの性格や生きざま（大袈裟？）をうまく表現していて、ストーリーにいやでも引きこんでしまうあたり、さすがって感じです！　この演出でさらに、サムライワールドの持つストーリーが深まったのではないでしょうか。
それに、今までの2Dにはない最大の魅力は、やっぱり修羅と羅刹のキャラの違いが大きく出るようになったことです。新作の『侍魂2・アスラ斬魔伝』では、さらにその違いがハッキリしてきて今から使うのがすごく楽しみ～
というわけで、新作への期待もどんどん高まる一方、でもちょっと心配なのが出荷台数のこと。近所のゲーセンは小さいとこだったせいか、前作入ってなかったんです（しくしく）。『侍魂2』は大丈夫かなぁ…。あー、早くやりたいよ～。

★PN／のってけ中華斬舞（福岡県）

編：なんとも熱いお手紙をありがとう♡
確かに『侍魂』のあの演出は、見ていて気持ちがよかったなぁ。中間デモも、3Dならではって感じのものがあったりして、かっこよかったよね。
前作は出荷台数が少なかったけれども、『侍魂2』の方はできるだけ改善したいとSNKもコメントしていたことだし（8月号河野開発部長インタビュー参照）。
AMショーの方でも人気だった『侍魂2』、期待していよう～（續）

ORA
頭カラッポっていうけど
無職じゃねーぞ
CHOHATSU―ORA―
ORA
いつもパンツ一丁でGOさ
今日も生尻が…
SPARKING!!
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

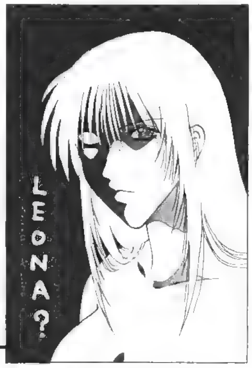
編：私の頭の中ではすっかり影山ヒロノブご本人がこの歌詞を熱唱しており、おかしさに拍車をかけております。
ところで、〝巨乳を爆発させる〟ってどんな状態?（森）



●PN／空蝉（秋田県）
シンプルなのもまたよしですわ。力強さを感じる京ちゃんですにゃ。次回の庵も楽しみにしてるね！



●PN／大山高嶺（京都府）
セクシーですなぁ！　木偶って何気にスタイルいいんだよね…。やはりそれもユガ様の趣味なのか!?



●PN／木村衣里（北海道）
怖い雰囲気。ちょっと暴走入ってるのかな?　…でも、レオナなら何でもいい！　って人も多そう。

●PN／月也綾人（神奈川県）
何でビリー捕らわれちゃってるのかな?　RBDM??　ところで、お誕生日おめでとでした♡



●PN／神無月セイ（山形県）
雰囲気出ててカッコいいッスよ。庵って大人っぽいの似合うよね。背景の薔薇の色は青希望（笑）！



●PN／将軍日の丸（東京都）
秋って、楓の季節だなぁという感じだね。月華、消えちゃったですか…。家庭用ソフト買うしか！



ゲーム用語辞典【た〜つ】

【た】（タ）

大自然のおしおき【だいしぜんのおしおき】：たとえ善人であろうとも、対戦で当たればこの名の下に倒される完全無欠の大義名分。
●PN／ナルシカ（広島県）

対戦【たいせん】：一つの筐体で他人同士が技を競い合うこと。卑怯な技を使うと、よりリアルな対戦に発展させることも可能。
●PN／えび使い（宮城県）

タイムオーバー：どんな凶悪なボスも必ず守るゲーム界の恐るべき規則。
●PN／一条ヤイバ（福岡県）

大門五郎【だいもんごろう】：いわずと知れた京のチームメイト。信じられないがラルフより10歳も若く、しかも20代。
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

タクマ・サカザキ：はた目にはおちゃめで楽しいオジサンだが、家族は非常に複雑な気分に違いない。
●PN／ミスター・カラテカ（鳥取県）

タケシ&ミカ：ねおちゅぴを聴いていない者には何のことかちっとも理解できないキャラ。
●PN／桐生悠樹（京都府）

橘右京【たちばなうきょう】：不死身の病人。
●PN／デス太郎（兵庫県）

ダック・キング：小動物に囲まれ幸せに暮らすインプリンティングの達人。
●PN／鳥鳥（大阪府）

単位【たんい】：草薙京が最も必要としているもので、最も欠けているもの。
●PN／YUTT（滋賀県）

ダンス：ちづるが最も得意とするもの。ただしその説得力は皆無。
●PN／地獄好き（岩手県）

【ち】（チ）

血【ち】：武器格闘ゲームにはつき物の演出。斬って出る、吐いて出る。鼻から出すのは論外。
★PN／羅城水月斎（東京都）

乳揺れ【ちちゆれ】：SNKが技術の粋をつくして作り上げ、ゲーム業界を震撼させた革命的演出。まさにグラフィッカーたちの執念の結晶といえよう。
●PN／赤い扉（北海道）

チャムチャム：『武士道烈伝』以来ほとんど音沙汰ないキャラではあるが、「猫耳フエチ」と呼ばれる一部の方々の間ではいまだに熱狂的な支持を受けている。
●PN／ねずみ屋伝助（埼玉県）

チャン・コーハン：そのいかつい風貌とはうらはらに、緊急回避の姿はタイヤで遊ぶ動物園のパンダ状態でとってもラブリー♡
●PN／るむるる（千葉県）

ちゅぴらー：ラジオ番組「ねおちゅぴ」をこよなく愛する人たちのこと。ただし、まったく番組を知らない人に「俺ってちゅぴらーなんだぜ」と発言すると危険なイメージを抱かれることも?
●PN／ネオジュビ（大阪府）

チョイ・ボンゲ：『98』のキャラ選択画面では女性キャラ真っ青のセクシーポーズを披露した肉屋主人。
●PN／板橋パイレーツ（東京都）

チラリズム：天野漂を象徴するに最もふさわしい言葉であろう。
●佐伯渡さん（長崎県）

【つ】（ツ）

月を見るたび思い出せ!【つきをみるたびおもいだせ!】：庵の決めゼリフ。人によっては守矢を思い出す。
●PN／未確認飛行NIM（大分県）

燕返し【つばめがえし】：橘右京の必殺技。とても今にも死にそうな病人のやることとは思えない。
●PN／BUNTA（神奈川県）

8月号の募集要項で誤って前号のものを募集してしまいました。投稿してくれた読者の方々にお詫び申し上げます。

来月の募集は「に〜ね」です。（詳細はP.111）

オープンテラス

友人に「シェルミーってノーパンなんでしょ?」と聞かれ、「何でもレオタード着てるらしいよ」といったら、えらくガッカリしてた。本当のところ、どうなんでしょうね?●PN＝椎名カナ（福岡県）／本当は、あのスカートの中には大宇宙が広がっているのだ。壊帝ユガみたいに。内部を確認して生きて帰った者はいないらしい。なんちて。（中嶋）

色といい羅刹のアスラといい、それを着せているユガは単なるスケベだと思う。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／いやいや、きっと己の欲望に忠実なだけに違いない。そして大人になると、それを実現できるのは権力のなせる技ということを理解する。ああ、権力が欲しいぜ。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！ みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ストーリーが欲しかった『KOF'98』！

『KOF'98』が出ると聞いて出荷当日の朝からゲーセンにいき、一番乗りでやりました。が…ちょっとがっかり。

一つはストーリーがないこと。個人的にストーリーがないと、ただの野蛮な殴り合いみたいな感じを受けてしまって…。『'97』とか、それ以前ではみんな目的があって闘っていたわけじゃないですか。少しショックです。

あと、それと同じようなことなんですが、ニューフェイスチーム、'97スペシャルチームの出場や、マチュア、バイス、ルガールの復活。ニューフェイスはEDで死んでたし、スペシャルチームは二度と3人がチームを組むようなことはないという『'97』限りのチームだったのではないでしょうか。

なんかストーリーがないからって、人気があるってだけで出してるような気がします。逆に人気があって、次回も出さざるを得なくなってストーリーをなくした!? ってのは考えすぎですよ…ねえ!?

もちろん、いい点もいっぱいあります！ 山崎がいる!!（本音♡ さっきと矛盾してますけど）とか、スタートデモが凝ってるとか、カウンター攻撃復活！ とか。

でも、『'94』〜『'98』までのどれか一つを選べっていわれたら、まちがいなく私は『'97』を取ります。ストーリー的に濃いですし。もし来年『'99』が出るのなら、ちゃんとストーリーはつけて欲しいです！ でもそうすると山崎いなくなるだろーな…ビリーも（泣）。

★PN／管野たすく（東京都）

編：ふーむ、乙女心は複雑ですな〜。ストーリーがない、というのは当初のコンセプトに戻ったって喜ぶ人もいるんだけど、結構そのストーリーを楽しみにしていたファンも多い。でも話が進むと出てこれないキャラもいて、また悲しむファンもいると。

ファンの意見も一つじゃないし矛盾している部分もあるので、〝ファンのニーズに応える〟というのもなかなか難しいんだろうな。（森）

PS版〝RBSP〟でも裏キャラを使いたい！

移植のゲームについてなんですが、やっぱりオマケはけずられたところの埋め合わせという気がしてしまって、素直に喜べません。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のPS版ではアニメのデモがついたり、アルフレッドが使えたりといいところがたくさんありますが、勝利ポーズの一部分がけずられたり、勝利メッセージがなかったりもします。そしてなによりがっかりしたのは、裏キャラが使えないことです。

容量が入り切らないのも分かっています。発売が遅くても仕方ないです。オマケなんてなくてもいいです。でもSNK様、できる限りPSにも完全移植を目指してくれませんか？

●PN／山崎龍太郎（埼玉県）

編：移植の内容にはハードの性能やユーザー層、発売時期などが関わってくるので、元のまんま、完全移植というのはなかなか難しい。気に入ったゲームの、それもすべてのモードをやろうと思ったら、ハードを数機種も持たなければいけないというのが現状なんだよね。今考えると、スーファミ一台あれば大抵のゲームは堪能できた時代が、ちょっぴり懐かしいな〜。（森）

EDの早送りはもったいないよ！

『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』が発売するって時にこんなの書くのもなんですが、〝侍魂〟プレイヤーの方々に一言。〝侍魂〟のEDに出てくるキャラごとの文章を読んだら、すぐにボタンを押して早送りしちゃう人いるじゃないですか。アレ、よろしくないですよ。

実はスタッフロールが終わったあとに、使用キャラのステキッシュなお習字が見れるんですよー。火月の「燃えまくり!!」ってのを見て、生きててよかったァーと実感しました♡

まだ見てない方は、ぜひ自分の使用キャラの力筆を見てあげてください。火月…半紙が焦げてるんですけど…SNK様、偉大すぎ♡

●PN／菊地翔一（鹿児島県）

編：あれ面白かったよね！ 字も演出もキャラのイメージにぴったりだったし。〝2〟にも期待だね！（森）



●PN／カイナマグロ（神奈川県）
お誕生日おめでと（8月生まれの人多いね…）！ 若いのに年取りたくないなんていわないでくれ…。



●PN／ミハスサキ（神奈川県）
クマってぬいぐるみかい？ ぎゅっとか抱きしめてたら可愛いだろうなぁ♡ 2は修羅リム炸裂か!?



●PN／紫憂潤巳（京都府）
秘書さんたちの名前はキャラクターブックに載ってます（宣伝）♡ ルガールって目が高いよねぇ…。



●PN／水稚たかね（福島県）
お久しぶりですな！ ちゃんと覚えてるよん♡ 中村はん、面白いですか。実はあの方は、秘密…。



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
うん、こんなイメージだね…。雄叫びが似合う人ですわ♡ カッコいいんだけど、お茶目でいいよね。



●PN／凪野紗都（東京都）
幼くて可愛いですねぇ♡ この頃は楓のお姉さんというより守矢の妹って感じだったのかなぁ？

よろず質問＆要望コーナー

SNK様に質問です。PS版『RBSP』の「ファンコレクション餓狼伝説」で、ブルー・マリーの飼っている犬の名前は「アントニオ」になっていますが、『KOF』では「アントン」って呼んでいたと思います。どっちが本当なんでしょうか?

●PN／ブルマ李（東京都）

名前は「アントニオ」で通称「アントン」と呼ばれています。

ちなみにイングリッシュポインターという種類の犬です。

（SNK宣伝課）

かの名作、『ミューテイションネイション』の主人公2人の名前を教えてください♡

●PN／百烈拳?（新潟県）

2人の主人公の名前は「リッキー・リー・ジョーンズ」と、「ジョニー・K・ハート」です。

（SNK宣伝課）

『DJステーションinねおちゅぴ』の「るるーず物語」予告編の森本レオ風のナレーションは、もしかして安井邦彦氏によるものですか?

●PN／メルシーマダム（宮城県）

その通りです！　よく気がつきましたね。あなたはスゴイ！

（サイトロン）

SNK様に質問があります。SNKのキャラへのプレゼントの送り先は4月号で分かったのですが、送ったプレゼントはどうなるんですか?

また、バレンタインのチョコなど、食べ物を送っても大丈夫でしょうか?

●PN／嘉神朱華（千葉県）

キャラクターへのプレゼント、手紙などはすべて開発者（キャラクターの生みの親）に渡しております。

食べ物に関しましては、生物ですので極力ご遠慮していただければ幸いです。

（SNK宣伝課）

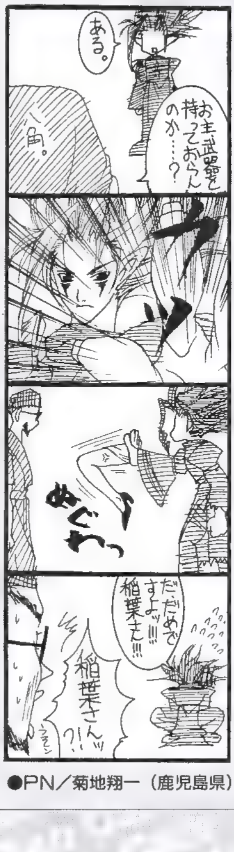


●PN／利光メグミ（長崎県）
オロチバージョンですにゃ。この2人の専用デモ、可愛くていいよね。男前が気になります（笑）。



●PN／おとわ（北海道）
このイラストのポイントは、やはりカエルでしょう（笑）！　幻十郎と妙にマッチしていてナイスだ。

ガード不能。



かなり強そうだよね、この技。稲葉さんってアスラの武器の1つだったのかー。最近おとなしいと思っていたら、いつの間にそんなところへ…。もしや、このネタを採用した担当ピンチ!?

●PN／菊地翔一（鹿児島県）

わからいでか



犯人はすぐ分かるけど、いつの間にそんなことしたかの方が気になるによろ…。しかし、庵が手袋に刺繍してたりする姿を想像すると、かなり笑えます。実はマメなのか!?

●PN／藤真天（兵庫県）

天使にラブ・ソングを



いやー、いいっスよ炎邪♡　炎邪になっても火月は火月なんだねぇ…しみじみ。てゆーか、いやがらせにマジに答えるなんて、炎邪くんはなかなか律義者なんだね（違）！

★PN／羅城水月斎（東京都）

さみしがり屋



3人とも、見事にすれ違ってるよね…。クリスの想いが2人に通じる日はやってくるのかな?　住所氏名いっぱい書かせて申し訳ないんだけど、それがないと困るんですにゃ。ご協力感謝です♡

●PN／小野山ムサシ（兵庫県）

オープンテラス

「KOF'97」を友人とプレイしていた時、ビリーが何度もバンダナを取る勝利ポーズをするので、「彼はそんなにハゲていないことを主張したいのか」といわれた。』●PN＝真部夏恵（北海道）／まあ、あれだけいらん誤解を受けてしまっては気持ちも分かるが。しかしわざとらしいと、かえって「実はバンダナの下はヅラ？」なんて疑惑が出てきたりして。（中嶋）

NF9月号表紙のリョウ・サカザキ。あんたやっぱり漢だよ。パーティ会場にいつもの道着で出席するなんてさ。●PN＝メルシーマダム（宮城県）／いつまでも彼には飾らない人間でいて欲しいものです。たとえ「今のうちに食いだめだー」と料理をがっついていても、そこが彼らしくカッコいいのだ…と思う。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

「御用だ！」連発する真吾は岡っ引き？

『KOF'97』の頃から思っていましたが、『'98』になっても真吾の通常強攻撃時のボイスが、「御用だ」と私には聞こえています。

連続で強パンチを出している時など「真吾って岡っ引き?」という感じなのですが…。私だけかしら。

●栗原真実さん（北海道）

編：聞こえなくもないというか、そういわれたらそう聞こえてしまうというか…。流されやすい担当です。空耳度は58点でどうですか？（片山）

ツラを忘れる対戦者…いつの間に盗ったんだ!?

『RB2』で、山崎が負けた時の台詞が「てめぇ、ヅラ忘れてるぞー！」と聞こえる。

ヅラをいつ盗ったのか気になる今日このごろである。

●PN／GUNマニア（静岡県）

編：いつ盗ったかというよりも、誰がヅラなんだという方が気になります。もしかして、山崎と対戦した相手はみんなヅラなのか!? わざわざ教えてあげるなんて、親切かも。

でも、ギースにちょっぴりお似合いのような気も…あぁっ、ギースタワーから刺客がきてしまう（笑）！

確かに一緒に踊ろうっていわれても困っちゃいますね。でもギースとなら喜んで！ といいそうな人にはいっぱい心あたりがあるぞ。空耳度は65点ってところです。（片山）

マリーが叫んでるジョイナーって誰!?

空耳度は62点じゃ！（片山）

『KOF'97』のマリーのM.スパイダーのボイス「スパイダー」が「ジョイナー」などと聞こえてきました。私の耳…もうダメでしょうか。

いや、それ以前に「ジョイナー」って誰なんだ！ なんか昔、陸上選手あたりでいたような…。

●PN／七瀬宿禰（愛媛県）

編：これ…実は私も聞こえます。私の耳も、もうダメなんでしょうか。

確かに、ジョイナーという名前の陸上選手がいましたね。いつマリーが全力疾走しはじめるかと気になったり…。

空耳度72点です！（片山）

挑発ポーズでブギウギに誘われる

『RB2』のギースの挑発が「レッツブギウギ」と聞こえちゃいます。…いや、一緒にブギウギを踊ろうっていわれても、ねぇ…。

●PN／ミュージカル・智津（大阪府）

編：ブギウギ…なんだか古さを感じさせられますな。

切れないカッターに嘆く火月は隠れ同人作家!?

『侍魂』で、火月が怒りゲージを爆発させる時の台詞がどうしても「切れんカッター!!」と聞こえます。

まさか、葉月に内緒で同人活動を（笑）!?

●PN／朔弥楓（神奈川県）

編：どーしてそこでいきなり同人活動になるかな（笑）。

しかし火月の「切れちまったー！」は、結構ハッキリ聞こえると思っていたのですが…うるさいところだと、やっぱり聞こえにくいのかな？

空耳度は56点！（片山）

空耳Q&A

『KOF'98』で、バイスのミサンスロウブのボイスが「ダボハゼーっ！」って聞こえます。本当は何ていってるの？

●PN／藤沢怜里（石川県）

編：バイスって何気に声がクリアじゃないし、うるさいゲーセンじゃちょっと聞こえにくいかもね。

で、本当は何ていっているかというと「くたばれ！」でした。この口の悪さも魅力の一つだよね♡（片山）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

10 OCT



●PN／琴吹煌（静岡県）

ナコルルへ

誕生日おめでとう!! 10月11日はナコの誕生日だよね。ねおちゅぴー周年とダブっちゃったねぇ。ケドちゃんとバースデーケーキ作るからね〜。

●PN／五月雨・梅雨（東京都）

何回死にかけても、大自然と僕たちのために生き返って、悪い奴をおしおきしてね。とりあえずお誕生日おめでとう。

●PN／チチウシ（新潟県）

誕生日おめでとうございます。妹リムルルともども、戦士としての貴女、1人の女性としての貴女を応援してます！

●PN／H．M．O（北海道）

チャン・コーハンへ

チャン、お誕生日おめでとう!! 私もNF編集部の森さくら様もあなたと同じ誕生日。「同じだから…」ではなく、アナタの何かに惹かれてしまうのだ…。チャンも、私と森様のBIRTHDAY祝ってねっ♡

●PN／高神まこと（千葉県）

チャン&チョイへ

お誕生日おめでとう♡ でも貴方たちはきっと修行に明け暮れているのでしょうね…。早くキムさんのところから逃げてきて！ 3人でお祝いできる日を待っています。

●PN／チャン娘♡（千葉県）

ワイラーへ

22日だったよね、誕生日。2年前、ちゃんとヒートモードになってたから感動したよ。

●PN／鬼紫（静岡県）

斬鉄へ

愛しの斬鉄様。「忍に女は不要」といわれそう…。でも一生ついていきます！ お誕生日のお祝いくらいさせてください（これで私も影二の先祖）。

●PN／味影丸（北海道）

直衛示源へ

『月華2』が出るとしたら、あなたは果たして、いるのかしら…？ 心配で夜も眠れません。とりあえず続編出るまで祝ってもいいでしょうか？

●PN／しろいばるたん♡（長野県）

●PN／皐月さとる（新潟県）





●PN／プリナー（山形県）

10月生まれのおもなキャラ
5日直衛示原、11日ナコルル、19日斬鉄、21日チャン・コーハン、22日ワイラー、25日チョイ・ボンゲ

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

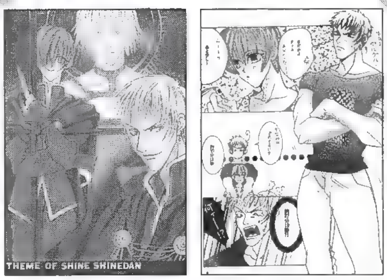
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

死ね死ね団のテーマ



●'97ニューフェイスチーム中心オロチ側本。ギャグがいっぱいで読み応えあり！　ラストのシリアスが泣けます。／A5／オフ／60P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒510-0305　三重県安芸郡河芸町中別保1843　野島方三橋貴志（発行：FAKE STAR）

パンドラの箱4&5 AofL



●鞣兄弟＋アルフレッドの本。崇秀とアルフレッドの友情話がいい感じです。可愛い崇秀がお好きな人にオススメの1冊♡／A5／オフ／36P／500円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒711-0907　岡山県倉敷市児島上の町1-12-41　藤井えみ（発行：AL AZIF）

あんな彼らに誰がした



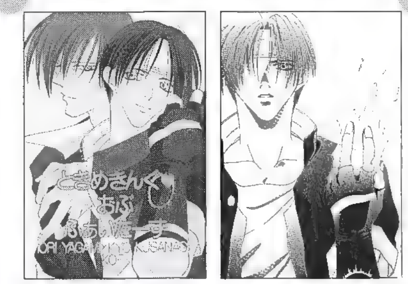
●火月をめぐる蒼月VS葉月の骨肉の争いを描いた本！　蒼月＆葉月がなかなかすごいです♡　珍しいもの好きな方にオススメ（本人談）♡／A5／コピー／32P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒895-0066　鹿児島県川内市五代町2637　須崎葵（発行：きくちの殿堂）

Precious Moon



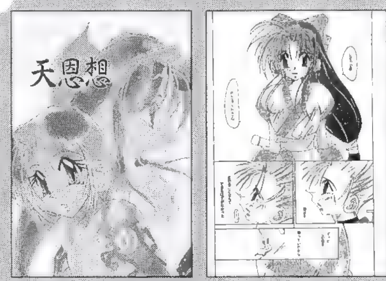
●ショートギャグメインの月華本！　楓寄りですが、ほぼオールキャラが登場してます。月華を愛する人なら買いです！／B5／オフ／44P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒193-0943　東京都八王子市寺田町432-129-501　中田歩美（発行：天羅万象）

ときめきんぐ♥おぶ・ふぁいたーず



●京が主人公の小説風アドベンチャーゲームブック（KOF京にあらず）。庵×京ですが、誰でも楽しめる内容です！／B5／オフ／90P／1,000円無記名小為替＋310円切手＋宛名シール／〒039-0815　青森県三戸郡福地村福田字昼場5-9　平川方「SC」係（発行：SC；FADE）

天恩想



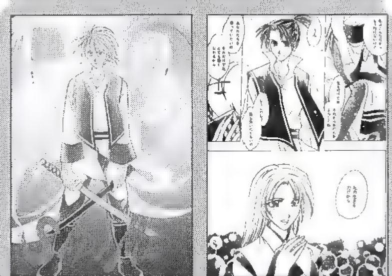
●侍魂本。ナコルル復活をガルフォードたちの視点から見た話がメインです。ほのぼので泣けます！　ガル＆ナコ好きな人ならぜひ！／B5／オフ／44P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒919-2201　福井県大飯郡高浜町和田135-2-1　成田幸代（発行：こうじや）

HAPPY GO LUCKY!



●KOF'98の半オールキャラ本。全編ギャグです！　読みごたえもバッチリ！　楽しい気分になりたい人にオススメの1冊♡／B5／オフ／40P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒229-0006　神奈川県相模原市渕野辺1-19-10-201　坂本いづみ（発行：KOTEMARI）

SADAME



●月華の楓、守矢、雪の3人メインのギャグ＆シリアス本。ほのぼのしていていい感じです。この兄姉弟が好きな人ならば買いです♡／B5／オフ／44P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒573-1155　大阪府枚方市招堤南町1-29-6　川中きよこ（発行：流橋）

Somebody To Love



●KOF'98の1Pギャグメイン本！　ほぼオールキャラが登場していて、KOFが好きなら老若男女誰でも楽しめる内容です♡／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒478-0016　愛知県知多市梅が丘2-206　阿部由梨（発行：CHERRY BROS）

オープンテラス

『KOF'98』女性キャラのオフィシャルイラストは、何気にみんなセクシーショットだ。●PN＝SYN（愛知県）／うーん、特に舞とかバイスとか。狙いまくってますねー。来年のKOFは全員水着着用を義務づけられると見た。ていうか希望。（中嶋）

オープンテラス
メタルスラッグ2の捕虜名リスト…。アニメキャラの名前がけっこうある…。スタッフの趣味だろうか？★P.N＝黒森音葉(東京都)／で、見てみると…いるいる。あんなのやこんなの…さらに何気なくKOFのキャラも混じっているぞ。全部分かるツワモノ読者は何人いるだろうか。(中嶋)

文通&募集コーナー

●ただ今、相方様を募集してマス。女性のみ、当方中3。まずはKOFで好きなキャラ、OKなジャンル(できるだけ詳しく)とイラスト、そして80円切手をはった封筒を同封して連絡をお願いします。近県の方でなくてもOKです。14歳・女。
〒893-0013 鹿児島県鹿屋市札元1-23-17-25 市成英加方「KOF」係

●私と文通してくれる人を募集しております。サイコソルジャー好きな人、他、SNKのGame好きならどなたでもいいのでお手紙くださいませ。もちろん年齢性別不問！ 必ず返事書きます。15歳・女。
〒381-2226 長野県長野市川中島町今井1770-23 松本京

●楽しく文通しましょ♡ この世に庵がいないと生きていけない人！ 他、クリス、シェルミー、社、真吾、レオナが好きな人！ 文通してください！ イラストやコスプレの写真ください！ 同じ名古屋の人、デートもしましょう！ 性別不問で年齢は13〜17歳の人でお願いします。返事は必ず書きます。13歳・女。
〒462-0052 愛知県名古屋市北区福徳町3-18 福徳荘4-502 今井優希

●KOF大好きな方、私と文通、イラ交してください♡ KOFのコスプレイヤーさんも大歓迎デス。初回のみ80円切手&プリクラ同封でお願いします。同人グッズOK!! 16歳・女。
〒302-0101 茨城県北相馬郡守谷町板戸井1549 稲葉梢

●主にKOF(特に京&庵)、あと楓、守矢、右京にLOVE×2な人、お手紙ください！ 私はイラストを描くのがへたなので、イラストをつけてアドバイスをしてくれると嬉しいです。年齢性別不問。初回のみ切手同封だと嬉しいです。14歳・女。
〒335-0002 埼玉県蕨市塚越1-13-13 鈴木智子

●友達募集です！ 餓狼やKOFが好きな方、僕と文通してください！ 年齢性別は一切不問です。ちなみに僕はテリー、ギース、キム、ちづるが好きです。これ以外のキャラでももちろんOKです！ 80円切手不要です！ よろしくお願いします！ 20歳・男。
〒222-0022 神奈川県横浜市港北区篠原東3-20-31 横井康平

●KOFが好きな方、特に庵(他キャラもOK!)が好きな人、私と文通しませんか？ 私は受験生なので、月に1回くらいでもいい方で。年齢性別不問です。できれば80円切手が入っていると嬉しいです。15歳・女。
〒982-0026 宮城県仙台市太白区土手内1-8-11 佐藤千明

●KOFのキム、アテナ、京、マリー、マチュア、ラッキーが好きな人、文通しましょう。他のキャラでもOK♡ あと月華の剣士について色々と教えてくださる方も。初回のみ80円切手同封してくださいね。年齢性別不問です。同人物もOK！ 待ってまーす♡ 14歳・女。
〒882-0103 宮崎県東臼杵郡北方町卯964-1 あけぼの団地1-1 甲斐由紀美

●KOF友達求む!! 京、ラルフ、ロバート、庵、アテナ、レオナ、オロチが好きな方(他でもOK)!! 文通&イラ交してください。年齢性別地域カンケーなし。よろしくお願いします。11歳・男。
〒409-1314 山梨県東山梨郡勝沼町藤井854-1 大竹一史

●KOFが好きな人、私と文通してください！ 庵、京、真吾、紅丸が好きです！ 特に庵が好きな人だと嬉しいです。女性キャラはほとんど嫌いなので、好きなキャラはいません。同人の方も超OKです！ 私の本命は庵×京、あとは紅丸×京、真吾×京がいいっス！ 私と楽しくKOFについて語り合いましょう！ 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。お手紙待ってます。18歳・女。
〒132-0035 東京都江戸川区平井3-17-22-302 川村方 上杉咲耶

●文通友達大募集。とにかくSNK格闘ゲームの好きな方、僕と文通してみませんか。キャラに関して色々話したり、一緒に遊べる人大歓迎。条件特になし。たくさんの手紙待ってます。21歳・男。
〒677-0114 兵庫県多可郡八千代町仕出原659-1 祐尾高志

●KOFの社&庵LOVEな方、私と文通しましょう！ 返事確実！ 年齢性別不問！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。13歳・女。
〒791-1113 愛媛県松山市森松町49-3 鶴岡由美

●お友達募集中。文通&イラ交してください！ 特に好きなキャラは庵、真吾です。返事は、できるだけ早く書くようにがんばります。初回のみ80円切手同封で。年の近い方お願いします。性別は不問です。14歳・女。
〒014-1412 秋田県大曲市藤木字大保88-1 大隅奈津子

●サイコソルジャーチーム、っていうか拳崇大好き！ という方、僕と文通しましょう。アテナ、鎮ファンの方も大歓迎です。そのままサークルも一緒に作りましょう。年齢や遠い近いなどの制限は一切ありません。友達になって一緒にゲーセンめぐりなど、いろんなことをしましょう。80円切手などはいりません。ハガキでOKです。14歳・男。
〒679-1112 兵庫県多可郡中町間子330-1 杉浦宏幸

●KOFが好きな方、特にサイコソルジャーチームが好きな方、私と一緒に同人誌を作りませんか？ 一緒にイベントに出てくださる方は特に歓迎します。年齢性別不問です。超切実ですので、よろしくお願いします!! 19歳・女。
〒201-0003 東京都狛江市和泉本町4-7-3-407 千代川みか

●KOFにはまってます。近くの人(少々遠くてもOK)、一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。18歳・男。
〒653-0811 兵庫県神戸市長田区大塚町1-7-8 望月英次

●KOFが大好きな人、文通しましょう。近くの人は一緒にゲーセンにいきましょう。できればゲームが強い人がいいです。初回切手同封でよろしくお願いします。16歳・女。
〒822-0027 福岡県直方市古町16-19 藤田恭子

●小説本を作る！にあたり、アンケート回答者を募集します。①KOF関係、②月華の剣士関係、③サムスピ関係の3つです。回答してくださった方には便箋などのお礼もします。詳しくは80円切手を同封のうえ、①、②、③の番号を書いた便箋を同封して左の宛先までお送りください。
〒816-0814 福岡県春日市春日8-38-7 山口方「すないぱあくしょん's」

●餓狼伝説とKOFが大好きな方、文通してください。特にジョー、アンディ、バイスが好きな方！ 初心者なので、色々教えてくださる方！ 年齢性別不問。末長くおつき合いしましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。
〒410-0032 静岡県沼津市日の出町386-7 栗原香織

●お友達募集!! KOFが好きな方私と文通してください。イラ交もOKです。真吾、京、庵、ケンスウ、クリス、etc、たくさんのキャラたち好きです♡ 年齢性別問いません。返事確実です!! 初回のみ80円切手同封でお願いします。18歳・女。
〒094-0013 北海道紋別市南が丘町4-10-10 佐藤めぐみ

●マリー&オロチ一族をこよなく愛している方、KOFがとても好きな方、僕と文通しましょう。年齢性別不問。お手紙待ってます。15歳・男。
〒302-0032 茨城県取手市野々井656-5 坂東道宏

●お友達大募集でし♡ SNKの格闘ゲームが好きな人、特にクリス、楓、リム、ナコ、閑丸が好きな方だと嬉しい、っていうか好きなキャラ並べていくと無数ですから…。お家が近い人は遊びましょ。ゲーセンにいくとかしようや♡ うひっ。同人グッズ、ペーパー同封OK。年齢性別問いませんから、どんどこお手紙ください！ イラストくれるとうれピ♡ 13歳・女。
〒162-0067 東京都新宿区富久町36-2 佐藤良子

●クリス、オロチ、京、庵、ギース、シェルミー様LOVE♡な方！ お友達になってくれませんか？ もちろん、KOFが大好きという方もOK！ イラ交も楽しくしましょう。13歳・女。

ハイデルンファンの文通相手求ム



ハイデルンのネックローリングが好きな人、今すぐ文通しましょう。その他、レオナが好きな人も。年齢性別不問。初回切手同封で。

大谷充宏(中央) 12歳・男

〒596-0003
大阪府岸和田市中井町3-20-7

文通相手募集中だぜ〜い！



KOF好きな奴…失礼、お方、文通相手しないかい？ 13〜17歳くらいで、同じ県の人大歓迎！ 受験生なので月1回程度で。

森田桂広(右) 15歳・男

〒356-0004
埼玉県上福岡市上福岡5-9-16-203

キムチな文通相手、募集いたす



そこのキムファミリー好きのあなた、私と文通&イラ交していただきたい。韓国人大歓迎。大韓蹴球FANもOK! 初回のみ切手同封だ。

武島英美 17歳・女

〒531-0076
大阪府大阪市北区大淀中4-4-1

チョーP、F募集っチ！



京、庵、テリーが好きな人。またはKOF好きな人。私と文通しよう！ イラ交もOK！ できたらプリクラ同封だと嬉しいっチ！

藤田杏奈 16歳・女

〒811-2401
福岡県粕屋郡篠栗町大字高田562-2

文通相手募集中！



KOF、RB2、月華の剣士などが好きな人。それとアニメ好きな人もOKでーす！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。

笠井夏希 13歳・女

〒675-0055
兵庫県加古川市東神吉町西井ノ口690-30









〒822-1403　福岡県田川郡香春町上高野233　加治雪絵
●KOFの好きな年齢の近い女の子、私と文通しませんか？　同人好きだとなお可。当方庵×京中心に活動してます。一応京FANですが、他キャラ好きな人もお互いに語り合いましょう！　他ゲームも大好きです。よろしく！　18歳・女。

〒314-0113　茨城県鹿島郡神栖町横瀬958-87　五十嵐由衣
●KOF好きな方、私と文通しませんか？　ヘタでもいいなら、イラ交もOKです。年齢性別不問です。80円切手入ってると嬉しいです。よろしくお願いします。16歳・女。

〒963-1304　福島県郡山市熱海町安子島薬師堂75　西舘香
●KOF&サムスピが好きぃっ!!っていう人、文通&イラ交しましょう。私は庵、京、アテナ、ナコルル、リムルルが好きです（他キャラもOKです）。年齢性別不問。とにかくお手紙ください。12歳・女。

〒612-0835　京都府京都市伏見区桃山紅雪町161　中村真由美
●もうKOFが大好きで、KOFのことを熱く語れるぜ!!という人、大募集!!　年齢性別不問。一緒に文通（orイラ交）しましょう!!　初回のみ80円切手同封してくれると嬉しいわ♡　モンシェリ♡（笑）16歳・女。

〒206-0033　東京都多摩市落合6-9-12-104　草間麻理
●京、庵の炎はイヤでも、ビリーの炎（超火炎）には焼かれても可という、ビリー一筋の方、彼の三節棍を作ってみたいと真面目に考えている方（または本当に作った方とか）、文通しましょう。FAX持ってると嬉しいです。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女。

〒489-0953　愛知県瀬戸市柳ケ坪97　ハイアイランドC-103　井野嘉菜
●ゲーム&小説の変な組み合わせのサークル「RHYTHAKE」では、会員サマを切実大募集しています。とりあえず80円切手同封で案内書を取り寄せてください。ペーパー配布もします。25枚まで送りつけOK！

〒133-0071　東京都江戸川区東松本1-16-8　ファミーユつかさ101　八島香保理
●文通やイラ交してくれる人、大募集しています。好きなキャラは多すぎて挙げきれません。特にKOFやサムスピが大好きな人、お手紙待ってます。初回だけ80円切手を同封してください。年齢性別は問いません。16歳・男。

〒301-0041　茨城県龍ヶ崎市若柴町2991-1-309　小島賢一郎
●KOFとサムスピが好きな方!!　文通してください!!　私は真吾君と蒼月兄貴が好きです（もち、違うキャラでもOKです）。ゲームのことを色々教えてくださる方も大歓迎！　プリクラ交換もOK！　初回のみ80円切手とプリクラ同封でお願いします。15歳・女。

〒710-0033　岡山県倉敷市粒江団地7-2-101　竹下由希子
●KOF友達求む！　なるべく付近にお住まいで、KOF LOVEな方、私と友達になりませんか？　できれば同年代の方と。性別は問いません。ちなみに好きなキャラはオロチ関係とアテナ、真吾です。まずは80円切手同封でお手紙ください。13歳・女。

〒130-0025　東京都墨田区千歳1-3-9　クィーンシティ両国603　横田明絵
●KOF、餓狼、サムスピ、格ゲーが大好きな方、文通orイラ交しましょう。京、庵、テリー、NF、etc好きな人、お手紙ください。年齢性別不問です。初回は80円切手同封でお願いします。17歳・女。

〒505-0125　岐阜県可児郡御嵩町伏見1166-2　山下喜愛

文通&友達募集！



格ゲーが好きな人文通しましょう。一緒にゲーセンいける人、コスプレのこと教えてくれる人も大歓迎！　年齢性別不問。

長谷川高志　21歳・男

〒386-1325
長野県上田市中野60-3









本当にあった職業な話



守屋っていわれると、人の名字か、何かの店のようだにゃ。月華のファンなら間違いだって分かるからいいけど、何も知らない人が見たらどう思うかがちょっと気になる…（笑）。

●PN／橘かずき（埼玉県）

内部事情



給料から修理費引かれるのと、ジャンプC&衣装封印されるのと、ビリーにとってどっちがキツかったんだろうね…。つーかどこからドア出したんだ、ギース!?　4次元ポケット持ってるの!?

●PN／めん屋佐木竹（愛媛県）

お・そ・ろ♡



いや、確かに李烈火はカッコいいけどさぁ…髪型は…（笑）。あれだけは真似しないでくれ、色ーあの衣装にあの髪型だと、全国の色ファンの悲鳴が聞こえてきそうですわ♡

●PN／ゲッカホタル（群馬県）

名前募集中！



てゆーか、そんな技名をまともにつけるなよ、真吾（笑）。しかもそんな長い技名だと、叫び終わる前に技の方が先に終わっちゃいそうだぞ。…そういう問題じゃないか（笑）？

●PN／かない理己（栃木県）

オープンテラス

『めろんちゃんの成長日記』…しばらくの間、一体何が起こったのか分からなかった。●PN＝ボーズ（愛知県）／た、確かに。まさかあのSNKの口から「めろんちゃん」と出るとは。まあ、新しいハードなだけに、今までのイメージにとらわれないソフトの展開を期待したいぞ。（中嶋）

オープンテラス

今年社がタツウルを呼ばないのは、ヘビィ・Dーが背中に張りつけているからなのだろうか?●PN=浅倉モト（千葉県）／そういえばその昔、平面ガエルのピョン吉が出てくる『ど根性ガエル』というアニメ番組があったなあ。ふと思い出してしまうのはなぜだろう?（中嶋）

売買&交換コーナー

●買い／山崎竜二に関するもの（同人誌、トレカ、グッズなど）、本当になんでもいいから売ってください。送料こちらもち。80円切手を同封のうえ、リスト&希望価格を明記して送ってください。超切実です。よろしくお願いします。
〒336-0923 埼玉県浦和市大間木706-1-307 森麻美

●売り／ネオジオCDZ（箱なし、取説あり）+CD版ソフト30本+パッドコントローラー1個を5万円で。ソフトのリストを送ります。リストを見れば納得してくれると思いますので、連絡をください。詳細はそのあとで。
〒161-0033 東京都新宿区下落合4-22-8-104 堀謙介

●買い／NF創刊号から'98年6月号までをセットで。ポスターなしでも結構です。安価希望ですが、少々高くても買います。送料こちらもち。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒330-0005 埼玉県大宮市蓮沼1478-4 安部朋美

●交換／こちらのROM版『RB2』（箱説あり）を、ROM版『KOF'96』+『KOF'97』のセットもしくは『ブレイジングスター』のみと交換してくれるナイスな方大募集。どれも箱説ありでヨロシク。まずは往復ハガキで連絡ください。
〒436-0225 静岡県掛川市家代1026 山本貴昭

●買い／ROM版『痛快GANGAN行進曲』を。希望価格を明記のうえ、連絡ください。
〒531-0072 大阪府大阪市北区豊崎3-8-5-602 藤若芳生

●売り／ネオジオCDZ本体（箱、取説あり）、CD版『KOF'94〜'97（'96は少々キズあり）』『真サム』をセットで2万2千円で。送料こちらもち。ハガキでご連絡ください。
〒981-3203 宮城県仙台市泉区高森3-4-245 佐藤圭

●買い／ネオジオROM本体（箱なし可、要取説）を5千円で。送料こちらもち。ネオジオ用コントローラーもあればつけてください。まずはハガキで連絡ください。
〒334-0061 埼玉県川口市新堀1050 宮崎大輔

●買い／ナコルルボイス目覚まし時計を、送料こちらもちで。保存状態、希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒240-0067 神奈川県横浜市保土ヶ谷区常盤台79-9-33 原田岳人

●買い／ネオジオCDZ本体（取説、付属品すべてつき）+格闘系のゲームをできるだけ安価で！ プレイできればOKです！ 希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。送料こちらもち。
〒321-0915 栃木県宇都宮市東刑部町1604番地 上野正寛

●売り／ネオジオCDZ本体一式+スティックを2万円くらいで。KOF一式（『KOF'94〜'97』'97は本つき）とセットなら、2万5千円から売ります。ソフトと本体別売でもOKです。すべて箱取説あり。CDZを買ってくれた方には、トレーディングカードのSPナコルル、SPマリー、SP覇王丸をプレゼント！ 送料はそちらでもってもらえればありがたいです。まずはハガキでご連絡ください。
〒420-0961 静岡県静岡市北1733 江崎匡則

●買い／ネオジオROM本体を1万円以下で（箱、取説、付属品なしでもOK）。また、メモリーカードを5千円以下で。送料はそちらもち。ハガキでご連絡ください。お願いします。
〒132-0025 東京都江戸川区春江町2-40-12-403 鉄本義宏

●買い／ROM版『龍虎の拳外伝』を1万3千円で。ハガキでご連絡ください。
〒133-0051 東京都江戸川区北小岩4-41-12 コーポ筑波202 近藤和人

●売り／KOF'97販促用、庵等身大POPを、高価優先で。送料はそちらもちでお願いします。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒049-0283 北海道上磯郡上磯町三ツ石1-1-20 杉本真一

●買い／ROM版『ブレイジングスター』（美品で願います）を4万円で。支払い方法などはこちらで決めさせていただきます。連絡は往復ハガキで。送料こちらもち。
〒633-0067 奈良県桜井市大福606-35 開康雄

●売り／ROM版『KOF'97』『RBSP』を。どちらも新品同様。高価優先。送料そちらもち。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡を。
〒651-1222 兵庫県神戸市北区大原3-17-1-1-311 嶋崎哲也

●買い／テリーのキャップorジャケットを。キャップは1千5百円くらい、ジャケット（Fサイズ希望）は3千円くらいでお願いします。一応価格は応相談。また、大阪、兵庫でコスプレグッズを扱っている店を知っていたら教えてください。連絡はハガキか手紙でお願いします。できるだけ美品希望です。待ってます。
〒675-0101 兵庫県加古川市平岡町新石家2-273-6 グレースアカマツ508 江良孝

●売り／ネオジオCDZ本体と『KOF'97』『月華の剣士』『天草降臨』などのCDソフトをセットで3万円くらいで。できるだけ買ってくれる人の希望価格と合わせたいと考えています。その他、お金でなくともROMカセット（『KOF'97』『月華の剣士』など）と交換でも構いませんし、ナコルル目覚まし時計をつけるから安くしてくれ、などの要望も聞きます。希望価格や条件などを明記したうえ、ハガキでご連絡ください。
〒606-0014 京都府京都市左京区岩倉西河原町380-2 堀内哲也

●買い／ROM版『KOF'94』『KOF'95』『餓狼』『餓狼3』『RB』『龍虎外伝』『WHP』を。単品でもOKですが、箱、取説がついていないものは買えません。送料はもちろんこちらもち。希望価格を書いて、ハガキで連絡ください。また、NFも売ってください。ポスターはついていなくてもOKです。できるだけ多く、まとめて売ってください。みなさん連絡待っています。
〒086-0656 北海道野付郡別海町美原75-30 橋本健太郎

●買い／サムスピのミュージックCDを超安価で。とにかくサムスピキャラが出ているミュージックCDなら何でもOKです。CDタイトルと希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒431-2534 静岡県引佐郡引佐町別所1245-3 佐藤亜耶佳

●売り／KOF、サムスピなどのコスプレ衣装を。オーダーも可。1千5百円くらいから、上限4千円までです。'98アテナ3千円。クリス1千5百〜2千5百円。社3千円。ナコルル4千円。詳しい資料をご希望の方は、80円切手を同封してご連絡ください。
〒564-0062 大阪府吹田市垂水町1-46-54-213 工藤洋

●買い／KOFに関するグッズ、ゲームの景品（特に京&庵）をなるべく安価で。美品&安価優先です。送料こちらもち。よろしく。
〒290-0266 千葉県市原市海保1658-9 高橋裕子

●買い／ネオジオROM本体一式を1万5千円くらいで。箱、取説があれば+1千円。送料こちらもち。美品じゃなくてもOKです。プレイできれば何でもかまいません。ハガキでご連絡ください。
〒716-0042 岡山県高梁市下谷町481-4-14 高村裕一

●売り／SSC通販の京、ビリーのテレカを。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。両方とも指一本触れていません。美品です。
〒638-0811 奈良県吉野郡大淀町土田541-46 岡本尚子

●買い／ROM版『風雲STB』『NINJA MASTER'S』『ダブルドラゴン』『天外真伝』『餓狼1』を。希望価格を明記のうえ、連絡ください。
〒670-0036 兵庫県姫路市山畑新田750-1 牛尾アパート 岩崎純

●買い／ネオジオROM用コントローラーとCD版『メタルスラッグ』を。美品&安価希望。もちろん単品でもOKです。ROM用コントローラーを売ってくれた方には、ROM版『餓狼1、2、3、SP』の中から1つ差しあげます（もちろん箱、取説あり）。欲しいものを1つ書いて、ハガキで連絡を。送料はそちらもち。
〒919-0404 福井県坂井郡春江町西長田22-23-2 小林誠也

●売り／CD版『RB2』（美品）『KOF'97』をそれぞれ4千円、2千5百円で。バラ売り可ですが、セットで買ってくれる人優先。送料そちらもち。支払い方法を明記のうえ、往復ハガキor80円切手同封でご連絡ください。なるべく早く連絡をお願いします。
〒901-0155 沖縄県那覇市金城4-7-3 イルテソロ108号 平良実

●買い／ROM版『KOF'96』を6〜7千円で。美品希望。また、NF創刊号から'97年3月号までをポスター1つきをセットで。なるべく安価希望。送料こちらもち。まずは支払い方法と希望価格を書いてハガキでご連絡ください。
〒400-0215 山梨県中巨摩郡白根町上八田804 志村紘幸

●買い／同人便箋を。ジャンルはSNKの格ゲーもの（他のゲームでもOKです）。まずお手紙をください（ペーパーが同封してあるとなお◎）。80円切手は同封しなくてもいいです。送りつけも可。
〒699-2304 島根県迩摩郡仁摩町馬路1321 田中園子

●売り／KOF'98のトレーディングカード（初版）をレギュラーカード1枚50円、レアカード1枚100円で。全種類あるので、往復ハガキに欲しいカードを明記のうえ連絡ください。なお、レギュラーカードを10枚以上ご希望の方は、1枚40円で売ります。



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
こすぷれですか…。露出度高いですにゃ。CPU戦の磐馬最強説は編集部でも語られてたかも（笑）。



●PN／掛川さきと（神奈川県）
仲のいい兄妹で微笑ましいよね♡ 貧乏説は…悲しくなるからやめよう（泣）。後ろの父上が素敵です。



●PN／緑山葉子（東京都）
お誕生日おめでと&初投稿ありがと♡ オヤジはいい味出してるよね。やはり熟年の魅力か（笑）!?



●PN／蒼龍広晃（大阪府）
真吾使い走りの図。一生懸命で可愛いっス。未成年はビールはダメよ♡ あ、京はいいのか…（滅）。

〒174-0071　東京都板橋区常盤台3-19-13　中尾ビル302　若林重子
●買い／ネオジオCDZ本体（CDでもOK。箱、取説、付属品つき）を1万円くらいで。美品希望で安価優先。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。送料こちらもち。

〒375-0045　群馬県藤岡市金井679-1　高梨了一
●買い／ネオジオROM本体一式を1万円くらい、もしくはネオジオCDZ本体一式を1万8千円くらいで。どちらもキズがあっても全然OKです。送料こちらもち。まずはハガキに支払い方法、希望価格を書いてご連絡ください。

〒270-0222　千葉県東葛飾郡関宿町木間ケ瀬3521-2　佐藤靖之
●交換／こちらのネオジオCD版「ビューポイント」「ネオジオCDスペシャル」（2つとも超美品）と、あなたのROM版の格闘ゲーム以外のソフト1本以上を。ただし「KOFシリーズ」「ガンガン行進曲」「ゴウカイザー」「餓狼1」「龍虎1」なら可。物にもよりますが、交換できる数が多い人優先。80円切手同封、もしくは往復ハガキで連絡ください。

〒816-0872　福岡県春日市桜ケ丘8-5-731　玉城哲
●買い／PS版「KOF京」初回購入特典ポスター、KOF'98カレンダーをなるべく安く。送料はこちらでもちます。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。

〒395-0003　長野県飯田市小伝馬町2-3617-1　石黒絵美
●買い／ROM版「月華の剣士」「KOF'96」（ともに箱、取説つき）、メモリーカードをなるべく安く。単品でも可。送料はこちらもち。

〒245-0052　神奈川県横浜市戸塚区秋葉町481　戸塚スカイハイツ403号　勝俣良一
●売り／メモリーカード、KOF'95マスコットキーホルダーの京、ケンスウ、'97マスコットキーホルダー全種類、'95ぬいぐるみの京、餓狼3ぬいぐるみのアンディをバラ売りします。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。

〒438-0086　静岡県磐田市見付1-920-223　山田啓太
●買い／GB版「熱闘WH2JET」を箱、取説つきで。希望価格を明記して、まずはハガキでご連絡ください。安価優先。送料こちらもち。

〒789-1204　高知県高岡郡佐川町加茂長竹37-2　水野孝章
●買い／ROM版「ブレイジングスター」「パルスター」を1万〜1万5千円程度か、CD版「パルスター」を7千円程度で買います。バラで結構ですので、ハガキでご連絡を。なるべく美品希望です。

〒347-0012　埼玉県加須市多門寺185-3　横山明紘
●売り／KOF、餓狼関係のグッズ、ポスター、マンガなどを。80円切手同封でご連絡ください。リストを送ります。

〒895-0023　鹿児島県川内市横馬場町7-10　内山太務







オープンテラス

「KOF'98」のポスターを見た時、「やっと学ラン脱いだか」と思ってゲーセンに入ると、元気よく炎出している20歳高校生発見。期待したのにィ。●PN＝水無月風鼓（静岡県）／ポスターで初めて『98』を知った人がおそらく陥るであろうハメ。だまされないためにも（?）NFは毎月チェックしようね♡（中島）

投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe !（パオパオカフェへようこそ!）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま〜す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜー〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの?」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ〜」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！　というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！　採用者には賞品進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

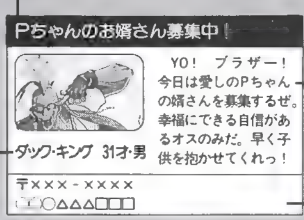
〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！　文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡　次回は草薙京、ビリー・カーン、ガルフォードなどの12月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
　また、写真つきの告知も募集。例に従って①〜④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉

①募集内容が分かる15文字程度の一文



②氏名、年齢、性別

③10文字×6行のメッセージ

④住所

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便せん販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（…外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！　文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?
　今回の募集は「に〜ね」です。

【天晴ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ〜ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。
　"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&嫌いなネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま〜す♡　原則として1人につき月1回の投票となります！　詳細はP79だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！　原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
　カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！　最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
　いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ〜！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト(9月20日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	―	10月発売予定	―	100%
●MVS●						
ショットクルーバーズ セカンド スカッド	ザウルス	シューティング	508M	秋発売予定	価格未定	100%
フリップショット	ビスコ	アクション	容量未定	秋発売予定	価格未定	96%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	秋発売予定	価格未定	80%
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	秋発売予定	価格未定	80%
●NEO・GEO●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	683M	9月23日発売予定	38,000円	100%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
●セガサターン●						
ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション(拡張RAMカートリッジ専用)	SNK	格闘アクション	―	10月1日発売予定	6,800円	100%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	―	11月5日発売予定	5,800円	100%
ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	―	発売日未定	価格未定	?%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
●ネオジオポケット●						
キング・オブ・ファイターズR-1	SNK	格闘アクション	―	10月28日発売予定	4,500円	?%
ネオジオカップ'98	SNK	スポーツ	―	10月28日発売予定	3,800円	?%
ベースボールスターズ	SNK	スポーツ	―	10月28日発売予定	3,800円	?%
ポケットテニス	SNK	スポーツ	―	10月28日発売予定	3,800円	?%
連結パズル つなげてポンッ!	SNK	パズル	―	10月28日発売予定	3,500円	?%
めろんちゃんの成長日記	SNK	育成シミュレーション	―	10月28日発売予定	3,800円	?%
通信四人打ち どこでも麻雀	SNK	麻雀	―	10月28日発売予定	3,500円	?%
将棋の達人	SNK	将棋	―	10月28日発売予定	3,500円	?%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※SS版「ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション」は「KOF'95」+KOF'95専用カートリッジ+「KOF'96」+「KOF'97」の3枚組みです。「KOF'96」、「KOF'97」は拡張RAMカートリッジ(別売り)がないと遊べません。また、「KOF'96」は拡張RAMカートリッジ4MBは使用できません。

ユーザーの声

俺はネオジオという言葉を聞いただけで体中に震えがおきるほどのネオジオ好きだ。ゲーセンではもちろん、家でもネオジオをやりまくっている。とりあえず今はロム版の『KOF'98』が楽しみだ。今年もたぎるぜッッ!!

ところで、『KOF'98』は今話題のドリームキャストに移植しないのですか?

●PN/いい意味で芋好き(青森県)

編:ロム版『'98』は今回もサバイバーモードやプラクティスモードなんかが充実してるので、どうぞたぎ・っ・てプレイしてくださいな。

あと、ドリームキャスト(以下DC)へのKOF移植決定が、この度発表された。タイトルは『ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)』。ベースは『'98』だけど、DCの高速画像処理能力を活用したアニメーションのムービーが入ったりするらしいぞ。

ネオジオポケットの発売がすっごい楽しみです! 特に『キング・オブ・ファイターズR-1』が出たら絶対買うつもり! なんといってもキャラクターが超可愛い(特に庵!)♡ しかもちゃんと動いてる♡ 技もドハデな感じだし、早く自分の手で動かしてみたいな～。

●PN/大会まであと3日(岡山県)

編:画面写真が発表されて以来、ネオジオポケットの注目度はぐ～んとアップした様子。特に『R-1』は女の子、男の子ともに人気ですな。DC版『KOF』の対応ソフトをネオポケ(命名NF編集部)で発売する予定もあるらしい。ますますネオポケへの期待が高まりますな。

NFでも本体・ソフト・周辺機器を通信販売するので、近所で買えない人はぜひ利用してね(P140参照)。

こんなゲームあったらいいな

僕が考えたのは、とにかく主人公が逃げまわるアクションゲームだ。主人公は草薙京。ちづる、真吾、ユキ、柴舟の5人。彼を追う敵キャラは庵、庵に捕まれば戦闘、神楽ならオロチ討伐、真吾なら技の特訓、ユキならデート、柴舟なら修行を強要され、一定時間拘束されてしまうのだ。

プレイヤー(京)はアイテム〝ファイアーフラワー〟を取って、炎で敵を追い払いながら逃げまわり、時間内に学校にいる校長から卒業証書を奪い取れば、俺の…勝ちだ!

●PN/うまい田舎(長崎県)

編:途中に違うゲームが混ざっちゃっている気もするが、〝逃げまわる〟ゲームというのは面白いかもね。ユキからはあまり逃げる必要もないと思うけど…男の性ってやつ? 最終目的が泣けますな。

庵、右京、アンディの不健康を争うゲームってどうですか? 吐血の回数や、心電図を計って心臓の弱さを競うミニゲームあり。最終的に寿命が「明日まで」になれば優勝。でも死ぬからゲームオーバーになってしまいます。

●PN/STK幸子(岡山県)

編:ブラックでんな～。格闘家のわりに病人の多い、SNKキャラならではの企画だね。ただ、他の2人はともかく、アンディは血を吐いたという設定忘れられてない?

※はみ出し情報 AMショーでおこなわれたSNKブースでのイベントで、餓狼伝説の3D格闘ゲームを製作中とのコメントが飛び出した。リアルバウトとはまた違ったストーリーで、ギースも登場するらしいとか…!?

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
11月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢 歳 性別 男・女
住所 〒□□□-□□□□ 都道府県 市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（ ）

ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

BROCCOLI NEW ITEM

◆ブロッコリーの新着アイテム情報！

©SNK1998



SNKオフィシャルトレーディングカードコレクション

サムライスピリッツカードコレクション

10月中旬発売！！1パック10枚入り

381円（本体価格）通販価格6000円（1ボックス）



企画・制作・発売元:株式会社エス・エヌ・ケイ　販売元:株式会社ブロッコリー



THE KING OF FIGHTERS '98

クイックファイル3種（集合・庵・京）

通販価格・各630円

THE KING OF FIGHTERS '98

特報！

◆**特製 京（日輪）・庵（月輪）リング**（フリーサイズ・純銀製）

◆**クリスチョーカー**（ゲーム画面仕様）

限定生産各500個

売り切れせまる！

リング（フリーサイズ）通販価格・各7150円

チョーカー通販価格・1050円



＊リングには左のような日輪・月輪があしらわれます。（見本）

＊リング（フリーサイズ）・チョーカーは完全限定生産です。品切れになり次第、販売を中止させていただきます。

◆この広告ページの商品は全て通販可能です。通販カタログもございますのでカタログをご希望の方は「カタログ希望」と明記して90円切手同封の上、下記に送付してください。

◆通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものは忘れずに記入して下さい。）を明記した紙を同封の上、

「〒178-8691東京都大泉郵便局
私書箱6号
ブロッコリーNF11係」
までお送り下さい。

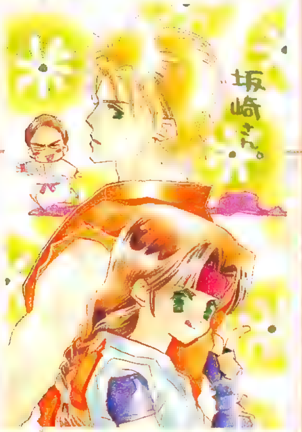
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

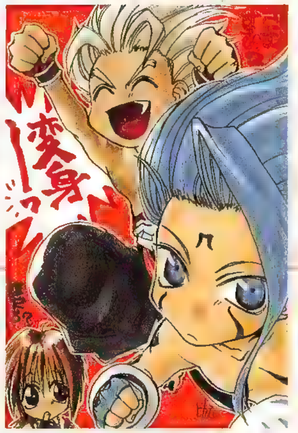
＊カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
＊このカタログの有効期限は1998年12月9日です。

カラーイラスト ギャラリー

気温もぐっと下がって、すっかり秋の気配が漂う今日この頃。せっかくですからイラストでも御覧になって皆さんで芸術の秋を満喫していきませんか？

●PN／HW2A3（大阪府）
ほんわかしたムードのサカザキ一家だね。挑戦的なユリの表情がグー!! さりげなく後ろにいらっしゃるタクマ様がラブリーだね♡





●PN／柳けふ（大阪府）
元気に大変身!!　特に弟は思いっきり弾けたかも…。これじゃ前に闘ったことあっても閑丸には誰だか分からなそうだよね。

●PN／原液かるびす（福岡県）
クラークは何を見てあせってるのかな？　でもそれに対してラルフの余裕ある表情。何が起こってるのか気になるぞ！





●PN／うしを（静岡県）
羅刹ナコはショートボブですっかり安定！　しかし女の子って髪形で印象がずいぶん変わっちゃうもんだねえ。

●PN／葉月忍（神奈川県）
アテナ命とは熱いね、拳崇！　でもそういいながらもしっかり肉まん持ってるのはなぜ。アテナと肉まんだったらどっちが大事？





●PN／星瀬弘（埼玉県）
カラフルなハワード御一行。ビリーが元気に増殖中!?　なんかリッパーが落語家みたいに見えるのは気のせいかな？



●PN／犬神恐（福岡県）
迫力満点の火月じゃ～♡　超燃え燃えって感じで、熱気がこっちまで伝わってくるよん。「侍魂2」でも存分に燃えてくれ～い!!



●PN／高氏由貴哉（長崎県）
庵さん何を睨んでるの？　やっぱりその視線の先には闘うべき相手がいるのかしら？　もしや覗いてるのがバレたかな（笑）。

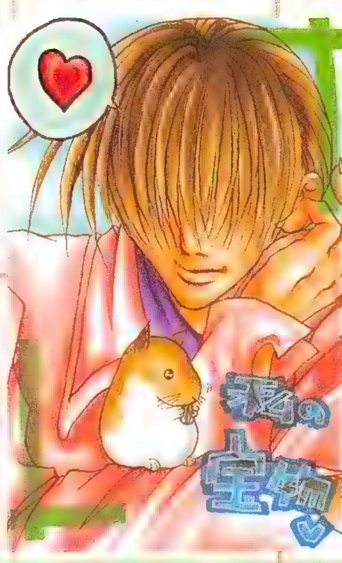


●PN／石野梶丸（福井県）
確かに幻十郎って修羅でも羅刹でもあんま変わらないよね。しかし日本刀手に入れたの？　マジで!?

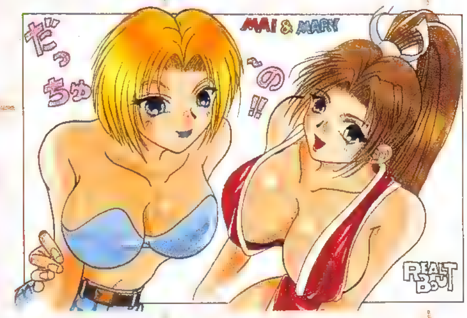


●PN／喜多野葵（愛知県）
どこかアンニュイなあかりちゃん。いつもの元気はどうしたの？「たまにはうちだってしっとりもするわ」失礼しました。

●PN／橘雅龍（奈良県）
ハムスター飼ってるなんて、シェルミーの意外な一面だよね。でもやっぱり女の子って小動物に弱いってことかな？



●PN／らるくとみぜる（愛知県）
「だっちゅ～の!!」流行ってるな、これ。同ネタ多数でしかも男でっていうのが多かったのはなぜ？ でもやっぱ女の子だよね♡



●PN／清州城鎌子（兵庫県）
20歳すぎてるからってガクラン着たままでお酒飲んじゃダメだよ…、京ちゃん！ 一応さぁ、高校生なんだからねぇ（笑）。

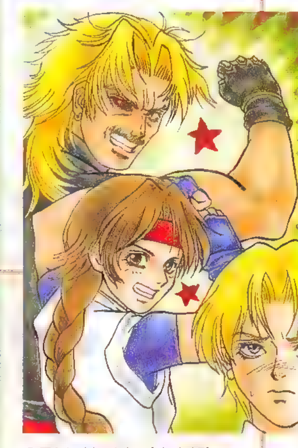




●PN／ケロケロ斉藤（愛知県）
アダルトなターマとエリですなぁ。こういう雰囲気の絵柄だとエリのおなかのあたりが超セクシー♡ ええのう～♡

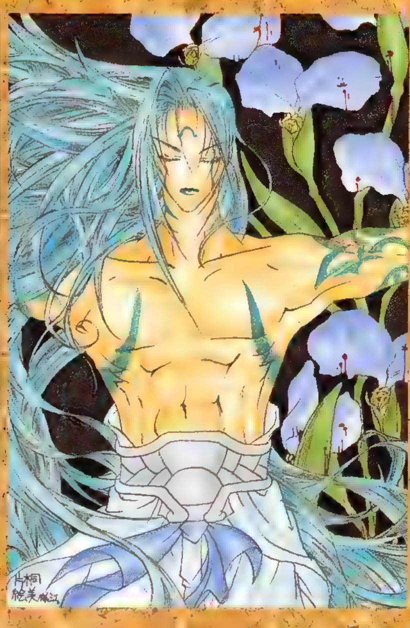
●PN／雄一郎（滋賀県）
ハンマーかついで元気なリムルル。今回もこれを降り下ろすのかなやっぱり。どんな演出になるか楽しみだね♡





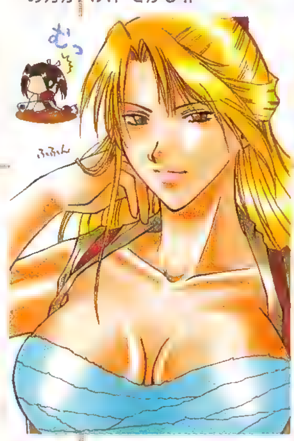
●PN／あくあ（東京都）
なんかすごいチームだね。でもユリとルガールの息がぴったりに見えるのは気のせいかしら（笑）。アイ・アム・ナンバーワン!!

ギャラリー賞



★PN／菊地翔一（鹿児島県）
麗しの水邪蒼月様♡ 弟はすっかり野生化したのに兄貴は綺麗になっちゃったもんね。そりゃまあ綺麗なお兄さんの方が好きだろうケド（笑）。

●PN／木村衣里（北海道）
ナツメのスリーサイズは公表されてないから、舞とどっちが巨乳なのか分からない…。でも舞よりシェルミーの方がバストでかし!!





●PN／岡准（愛知県）
表情がノーマルっぽいから、キムのところで修行中なのかな？ でもやっぱこの場合ポイントはちらりと見えるお腹なのかねぇ!?

天晴ワンダーランド

季節はめぐりめぐってすっかり秋。
秋の夜長はコスプレの衣装を作るにもうってつけ!!
そうやって作った衣装は天晴ワンダーランドに投稿して、読者のみなさんにた〜んと見てもらおう！

羅刹・色



●PN／色・陰（東京都）

衣装作りに大変な手間をかけられたそうで…お疲れ様でした。
色の持つはかなげな雰囲気が、手に持った百合の花にうまく表現されてるね。

八神庵＆ブルー・マリー



●PN／庵＝藤真天＆マリー＝有稀裕（兵庫県）

そうか…。八神はアントンになっちまったのか…。マリーなら、暴走してもきっと可愛いがってくれると思うぜ。幸せになれよ、八神！

マチュア



●PN／紅蓮（京都府）

特殊効果のかかったマチュアおねーさま⁈　夢の中でグルグルまわってるみたい。たまにはこんな風にレンズで遊んでみるのも面白くていいかも。ナイスアイディアだよね！

笠本英里＆フィオ・ジェルミ



★PN／英里＝HAL＆フィオ＝AKI（山口県）

夜中までかかっての撮影、お疲れ様でした！　自分たちらしいコスプレを、とのことでメタスラになったそうだけど、すごく似合ってる！　というわけで天晴賞進呈！

麻宮アテナ



●PN／カヲル（茨城県）

'97アテナのステージ衣装だね♡
それにしても、森高千里を彷彿させる美しいおみ足、ひたすらうらやましい限りです。



サムライスピリッツ オールスターズ

●PN／覇王丸＝熊&反面のアスラ＝TERU²&反面のアスラ（青）＝JET鈴置&緋雨閑丸＝山岡&水邪蒼月＝SEIKO（広島県）

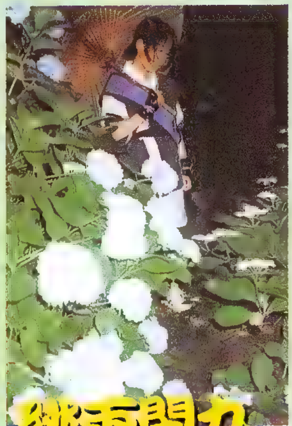
楽しかった1日の記念の1枚とのことだけど、ホントに楽しそう♡　大人数でしかも野外ときた日には、盛り上がるしかないでしょう！



シェルミー&レオナ

●PN／シェルミー＝琴やん&レオナ＝夕夜っち（大阪府）

ボケるシェルミーにツッコミをいれるレオナ。ビシッ!!　…じゃなくって。「パパ直伝!?　ストームブリンガー！」って、場面だそうです♡



緋雨閑丸

●PN／杜山とべる（長野県）

あじさいの咲き乱れる五月雨の中、独りたたずむ閑丸って感じかな？　ロケーションも雰囲気出ててグッド。このまま絵ハガキなんかにしてもイケてるかも！



リムルル

●PN／大雅とおる（山形県）

ちょこんとおすましリムルル、可愛い♡　服の模様もすべて手縫いだそうで、細部まで丁寧に作られてるのが写真からでも充分に分かるよ。これも愛の力なのかな？



ビリー・カーン

●PN／LUCIFER（山形県）

カッコよく決まってるビリー！　ポーズといい、視線といい、手つきといい、かなりの演技派とみた！　なかなかやるな！



チャムチャム

●PN／来夜（東京都）

超プリティなチャムチャム♡　そっか、この手にしちゃうとブーメラン持てなくなっちゃうんだね。それでも可愛いぞー。お家に連れて帰りたい♡

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人全員のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベスト。ちなみに、どこらへんが凝っているのかが書いてあったりするとポイント高いぞ！　優秀作品には「天晴賞」として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま〜す！

〈宛先〉〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

ねおちゅぴ通信 NO.4

〈放送日時〉	ラジオ大阪	日曜23：30〜24：00
	ラジオ日本	土曜24：02〜24：30
	東海ラジオ	日曜23：00〜23：30

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！
今回は、AMショーでの公録をリポート！　全員プレゼントも見逃せないぞ‼

ねおちゅぴ in AMショー


いつもの番組の雰囲気でおこなわれた公録。ファンも満足♡

東京ビッグサイトで開催された第36回アミューズメントマシンショーにおいて、9月19、20日の2日間『ねおちゅぴ』3回目＆4回目の公開録音がおこなわれたぞ！

2日とも、SNKブースはすごい人出。とりわけイベントステージのまわりは、ブースからはみ出してしまいそうなほど多くのちゅぴらーが集まった。公録がはじまる数時間前から場所を確保していた人も多く、改めてねおちゅぴファンの熱意を感じたぞ。

まず、19日は『侍魂』の声優をゲストに迎えての公録がおこなわれた。『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』に出演している中村大樹（覇王丸）、南かおり（色）、一条和矢（アスラ）の3人が登場。

恒例の（⁉）DJステーション（ドラマ）では、色とアスラの〝壊帝ユガーズ〟が大ヒット。るるーずも感動して、弟子入りを志望していた。

来場したファンからの質問に答えるコーナーでは、やけに鋭い質問が集中。それでもみんな一生懸命考えて答えていたぞ。色やアスラ、覇王丸のアドリブ寸劇が演じられたりもして、侍魂ファンは満足していたようだった。

続く20日は、KOFのメンバーが登場。

まずモンスター前塚（チョイ、ラルフ、紅丸）が登場し、〝チョイ・ボンゲ音頭〟を披露。前説のあと、いよいよねおちゅぴ本編のはじまり。

安井邦彦（庵）、野中政宏（京）、池澤春菜（アテナ）、粟根まこと（社）、西川葉月（シェルミー）といったおなじみの面々が登場し、なんとみんなでねおちゅぴを乗っ取ってしまったのだ！

抗議しかけた治美姉とけいちゃんだったが、みんなから〝スペシャルゲスト〟と呼ばれ、なかなか楽しそうにしていたぞ。

DJステーションでは、アテナ、シェルミー、社が初登場！　ナコルルと張るほどのアテナのボケぶりや、庵VS社のバトルなど、普段見られない彼らの姿にファンは大いに盛り上がった。

2日とも、ラストはラジオEDテーマ曲〝ねおちゅぴNo.1〟で締め。2人の歌声にファンの声が重なり合って、大合唱となった。

ちなみに今回の2人の衣装は、19日は私服だったが、20日は野球のユニフォーム姿で登場！　これは、11月に発売されるねおちゅぴCDのブックレット用の衣装だったのだ。一足先に見ることができた人はラッキーだったかも…⁉

このCDについては、来月号で詳しく紹介するぞ。

もうすぐ一周年を迎えるねおちゅぴ。今後はどんなイベントをやってくれるんだろうか。今後の情報もまめにチェックしよう‼


侍魂の面々。シリアスな作品なのに、トークは爆笑ものだった⁉


番組を乗っ取った３人。ノリノリだったぞ


最後はみんなでダンス…⁉　ノリのいいKOFの方々でした。実際に見ることができた人はラッキーだね

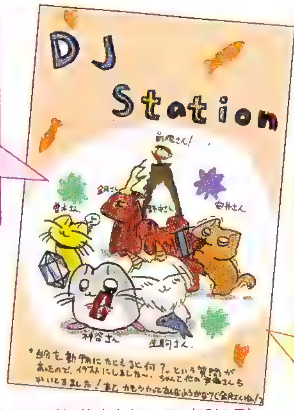

DJSの一場面。演技か地か⁉

いかがかしらあっ？
●期待と裏切り●
by神谷けいこ



誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。
ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！
どしどしハガキを送ろう!!



●CN／紅葉まんじゅう（愛知県）

私のイメージ通りや。もうバッチリ!!（生駒）

アイディア大賞!!ってカンジです。ホットコーラまで持たせてくれてありがと（笑）。（神谷）

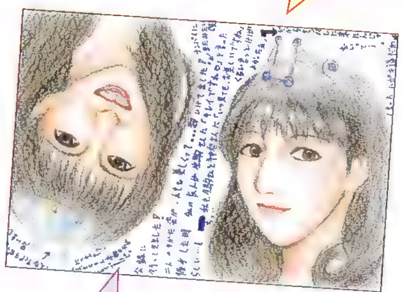


●CN／桐生はるか＆草かべまこと（北海道）

とってもかわいいイラストだぁー　なぜかコンルに目がいくぜっっー（神谷）

こんな楽しい雰囲気で、声優陣もいつも楽しく仕事させてもらってます。（生駒）

しらたき社長！は私たちの本当の美しさを分かってくださっているのねっっ!!　ああっっ!!!　もう12時の鐘が鳴るわっっ!!　おねえ様、急いでっっ（笑）!!（神谷）



●CN／しらたき社長！（東京都）

手作りティアラありがとね。不器用な私にとって、すっごく感激の逸品♡　イラストのイメージ通りの生駒になれるように頑張るよ!!（生駒）



●CN／斎藤暁（静岡県）

ちゅぴらーさんたちと、いつか一緒にぶどう狩りいきたいねえ…。（神谷）

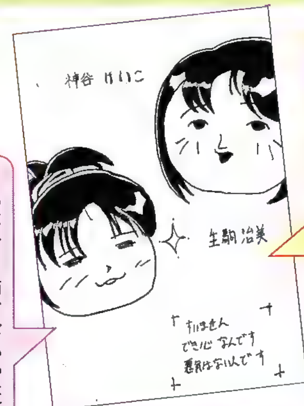
「秋といえばねおちゅぴですなー」からStartしたこの番組。〝秋〟の文字を見るたび思い出す。（生駒）



●CN／冴木総馬（東京都）

もーめっきり秋になりましたなあ。（神谷）

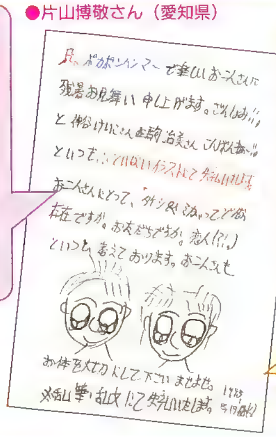
たまには浴衣姿も、がにまたにならなくていいもんだ。（生駒）



●CN／ほほほのほ（兵庫県）

なんか…こう…見てるだけで幸せな気分になるイラストですねえ…。肉まんが食べたくなりました。（神谷）

こんなふうに描かれちゃったけど、なぜかいとおしい…。（生駒）



●片山博敬さん（愛知県）

あなたのイラスト。かなり前から気になっていました（笑）。個性の光る一枚です。（神谷）

いつもおハガキありがとう。最後の〝乱筆～〟の言葉はもうあなたの一部と化しております。（生駒）



●CN／紅煉（鹿児島県）

今度はリムルルも描いてくれっっ!!　…でも、ぬりかべっていいよね。（神谷）

表情がすっごく素敵!!　また、イラストいっぱい描いてねぇ。（生駒）

特製ステッカー全員プレゼント!!

11月18日に、ねおちゅぴ1周年記念として、CD『ねおちゅぴベストトークコレクション』が発売されるぞ!!
この発売を記念して、ねおちゅぴスペシャルステッカーがもらえるキャンペーンが実施されるぞー　ブックレットの特別ページにはれば、自分だけのオリジナルジャケットが作れるというスグレ物だ。しかもCDの予約券つき。それに自分の住所氏名を書いてCD店に持っていけば、確実にCDが入手できるぞ!!
応募方法は、80円切手をはった返信用封筒に住所氏名を書いて、ラジオ大阪の「ねおちゅぴスペシャルステッカープレゼントNF係」まで送るだけ。
締切りは10月21日必着。今すぐ応募しよう!!

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552-8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係まで。
誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　日常の話題、悩み、2人への質問などなんでもOK！　採用者には2人がコメントをつけてくれるぞー
ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「ねおちゅぴ通信」係まで。
締切りは10月末日、掲載は1月号にておこないます。
お便り待ってます♡

※CNは〝ちゅぴネーム〟の略です。

コンシューマインフォメーション

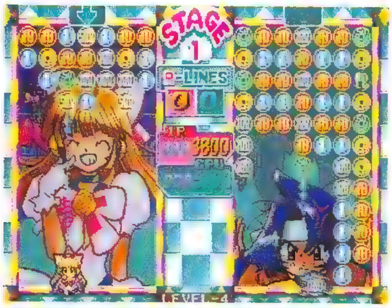
家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック!

今月は9月23日に発売されたネオジオROM版『KOF'98』を大紹介! さらにこちらもお待たせ、ついに発売のPS版『マネーアイドル・エクスチェンジャー』も紹介だ!

プレイステーション マネーアイドル・エクスチェンジャー

両替パズルついに発売!

やっと『エクスチェンジャー』が家庭で遊べる! さくらとあさひのストーリーモードも新たに追加され、おトク感もタップリなのだ。



アテナ	11月5日発売予定
5,800円	パズル

ストーリーモード

PS版のいちばんのウリが新たに追加されたこのストーリーモード。

このモードでは、さくらとあさひのどちらかを選んでゲームを進めていくことになる。ゲーム開始前やステージとステージの間などにはストーリー仕立てのデモが入るのだが、このデモではキャラクターがしゃべりまくる! しかもさくら役の丹下桜、あさひ役の野上ゆかなをはじめとして、各キャラキャストがあてているのだ。



これがストーリーモードのデモ画面。キャラがしゃべるぞ



さくらとあさひの2人からどちらかを選んで進行していく

CPU対戦モード

アーケードではさくらとあさひしか使えなかったが、PS版ではすべてのキャラが使用可能になった。また通常のゲーム画面にも、さりげなく新しいポーズやセリフが追加されていたりする。

オプション

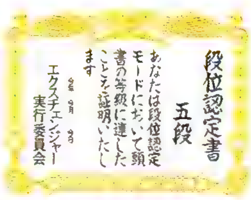
オプションでは難易度や攻撃ライン数などの変更、BGMやデモのオン/オフに加え、おまけとしてボイスやSE、BGMを聞けるサウンドテストもついている。



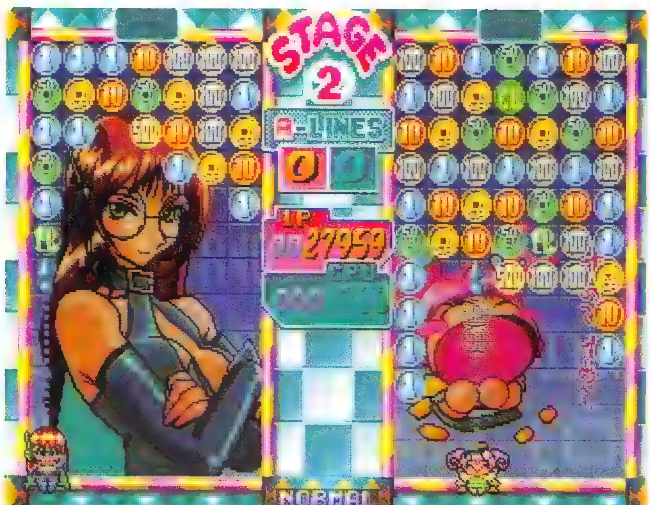
オプション画面では、さまざまな項目を変更できるぞ



2P対戦モードではハンディキャップを設定できる



練習モードでは最後に判定が



PS版ではCPU対戦モードでも全員使用できるのだ

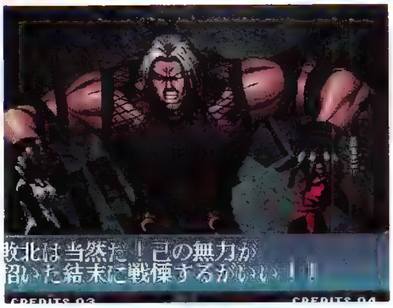
ネオジオROM

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

DREAM MATCH NEVER ENDS

オメガ・ルガールが使える！

9月23日に発売された家庭用『KOF'98』。ボスのオメガ・ルガールが使えるだけでなく、さまざまなモードも追加されてるぞ。



SNK	発売中
38,000円	格闘アクション

オメガ・ルガール

巻頭の特集ページでもお伝えしている通り、家庭用ではボスキャラのオメガ・ルガールが使用可能。コマンドはスタートボタンを押しながらルガールを選択でOKだ。

対CPU戦、対人戦はもちろんサバイバーモード、プラクティスモードでも使用可能だ。


選択時の顔グラフィクも変わってます

サバイバーモード

おなじみのサバイバーモードは、今回はタイムのみ集計する形になった。

さらに、なんとクレジットの数だけコンティニューが可能。コンティニューするとタイムはくりこしとなり、負けたチームの1人目から開始となる。つまり、チームの3人目で負けてしまうと次はそのチームの1人目からはじめなければならないのだ。

メモリーカードはハイスコア保存にのみ使える。よって、クレジットが切れてしまった場合はまた最初からとなる。



強さの証、バニシングラッシュ。激強い！

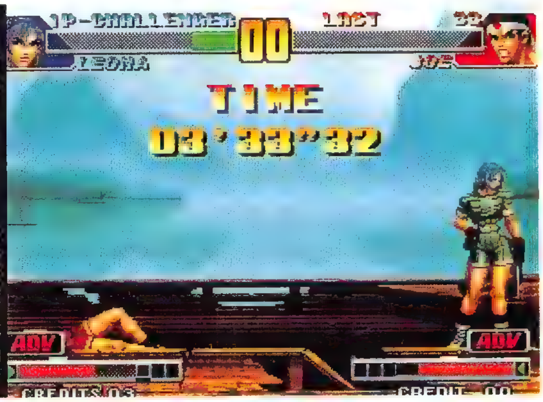


モード選択画面。キャラ数に負けずモードも豊富だ

プラクティスモード

技の練習に最適なモード。モード中にセレクトボタンを押すことで、CPUのアクションなどさまざまな条件の変更が可能になる。

また、挑発をおこなうと相手キャラが自分のそばまでくるようになっているのだ。



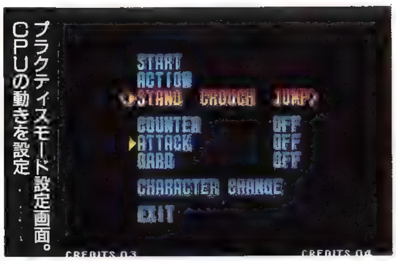
サバイバーモードはタイムのみの集計に。38キャラ闘い抜くのはけっこうツライ？

オプション

今回は例年にもましてオプションの項目が豊富。おなじみの難易度（8段階）、試合時間（ノーマルor時間制限なし）、使用言語（日・英・スペイン・ポルトガル）、ボタン変更はもちろん装備されている。

目玉はバトルコンフィグ。ここで1Pと2Pの間のレベル調整（それぞれ8段階）、パワーゲージ（なし、ノーマル、常にマックスから）、ディスプレイ（ライフ、パワー、タイム各々）のオン／オフ、アドバンテージシステムのオン／オフ、勝ちポイント（1～5まで）を選べる。

またステージセレクト（対戦時のみ）、フラッシュのオン／オフも選択可能だ。



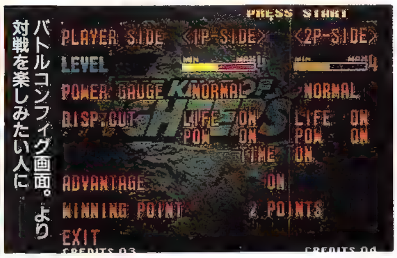
プラクティスモード設定画面。CPUの動きを設定



オプション画面。フラッシュは必殺技KO時等に対応


プラクティス中に挑発でCPUキャラが寄ってくる


もちろんシングルモードでも遊べます



バトルコンフィグ画面。より対戦を楽しみたい人に



ザ・キング・オブ・ファイターズ京

アメリカ編＆アジア編を一挙公開！

前にも書いたけど、ゲーム内で31日間が過ぎると強制的に最後の「KOF編」にストーリーが跳んでしまう。このページをヒントにして、効率よく話を進めていこう。

SNK/夢工房

業務用基板　家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS 発売中／5,800円　アドベンチャー

メインストーリーダイジェスト

日本編

葵を説得



ついに葵を発見。京は蒼司が武道の道に復帰できることを伝え、戻ってくるよう説得

三兄弟の素性



千堂三兄弟は、入院中の少年・圭輔の兄たちだった。彼を元気づけるために、KOFに出場したかったのだ

葵を探している途中でユキに会う。一緒に葵を探す代わりに、デートを迫られる京

ユキとデート



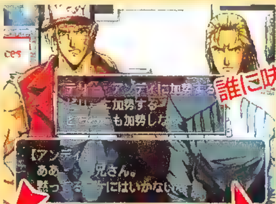
アメリカ編

テリーに呼ばれアメリカへ



テリーに呼ばれ、一路カリフォルニアへ向かった京。このあとアンディとも合流し、サウスタウンへ向かう

誰に味方する？



ダウンタウンでビリーが登場。この時「どちらにも加勢しない」を選ぶとB－Gが登場するぞ

キングの店



マリーに依頼され訪ねたバーでキングが語ったのは、謎の奇病と、ギースが絡む製薬会社の話だった

奇病の謎



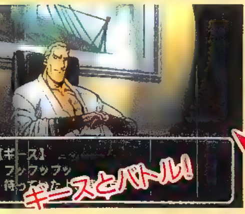
謎を解くべく、深夜の病院に忍びこむことにした京たち。そこで明かされた奇病の謎とは…？

製薬会社へ



ついにギースが製薬会社にいることをつきとめた京たち。そこを守るように現れたのは…社と山崎！

ギースとバトル！



姿を現したギース。オロチと手を組み、いったい何を企んでいるのか？バトル後、とある事実が明らかに

アジア編

稽古の依頼



真吾から稽古をつけてくれと頼まれる京。根負けして稽古をつけているとユキが登場、デートに誘われる。

ユキ、失踪



遅れてデートの待ち合わせ場所にいくと、すでにユキはいなかった。その後家族からの電話で、失踪が判明

ロバート登場



現在中国のガルシアカンパニーにいるロバートが、ユキの情報を持っていると聞き、現地に飛ぶことに

地図を入手



ロバートの情報屋が集めた手がかりは1枚の古地図だった。いったいこの地図にどんな謎が隠されているのか？

誘拐された鎮！？



オロチもまた、この地図を狙っていた。地図の謎を解くため鎮を訪ねるが、なんと鎮も誘拐された…!?

地図の場所へ



無事（？）戻ってきた鎮をガイド役に、問題の場所へ向かうことに。京は無事ユキを見つけだせるのか…!?

サブイベント

ジョー・ヒガシ

ジョー・ヒガシ、登場
発生条件 韓国・川辺にいく

ワニを釣る男たち
発生条件 「ジョー・ヒガシ、登場」発生後、韓国・川辺にいく

ワニ騒動
発生条件 「ワニを釣る男たち」で「手伝う」を選択後、韓国・川辺にいく

再び地下リングへ
発生条件 「ワニ騒動」発生後、ジョーに会い、行動をともにする

流されたハチマキ
発生条件 「再び地下リングへ」発生後、昼間に韓国・川辺にいく

キムチーム

キムの特訓
発生条件 キムに会う

脱走！ チャン&チョイ
発生条件 ①「キムの特訓」でバトルに負けている
②韓国・繁華街へいく

チャン&チョイの捜索
発生条件 「脱走！ チャン&チョイ」発生後、キムに会う

束の間の自由
発生条件 ①「チャン&チョイの捜索」発生後、韓国・繁華街へいく
②キムと一緒に2人を探している

KOFへ！
発生条件 「束の間の自由」発生後、キムに会う

庵の乱入
発生条件 「KOFへ！」発生後、キム道場にいく

キング

キングとジャン
発生条件 アメリカ編でカリフォルニア・バーへいく

ジャンの失踪
発生条件 アメリカ編クリア後、キングに会う

力は正義？
発生条件 ①「ジャンの失踪」発生後、カリフォルニア・ゲームセンターにいく
②ジャンと2回会い、2回目以降「ほうっておく」を選択
③「ジャンの失踪」でキングの頼みを断っていない

見つかったジャン
発生条件 ①「ジャンの失踪」発生後、一定期間ジャンを見つけられない状態でキングに会う
②「ジャンの失踪」でキングの頼みを断っていない

キングの手料理
発生条件 ジャンを見つけた後、カリフォルニア・バーへいく

キングの想い
発生条件 「キングの手料理」発生後、カリフォルニア・バーへいく



千客万来？
発生条件 ①カリフォルニア・バーへいく
②ランダムで発生

レオナ

レオナ、血の暴走
発生条件 アメリカ編クリア後、カリフォルニア・病院へいく


ハイデルンの頼み

庵とレオナ
発生条件 「レオナ、血の暴走」発生後、夕方にカリフォルニア・病院へいく

発生条件 ①「ハイデルンの頼み」発生後、レオナと会う
②「ハイデルンの頼み」で頼みを引き受けている

極限流空手チーム

ユリの1人ファッションショー
発生条件 ①「極限流空手チーム、結成」発生前であること
②16時前にメキシコ・支部道場へいく

極限流空手チーム、結成
発生条件 ①メキシコ・サカザキ道場へいく
②アメリカ編でリョウたちがメインストーリーに関係していない

極限流兄弟喧嘩⁉
発生条件 ①「極限流空手チーム、結成」発生後、メキシコ・支部道場へいく
②アメリカ編でリョウたちがメインストーリーに関係していない



ユリの賭け
発生条件 ①「極限流兄弟喧嘩⁉」発生後、メキシコ・空港へいく
②アメリカ編でリョウたちがメインストーリーに関係していない

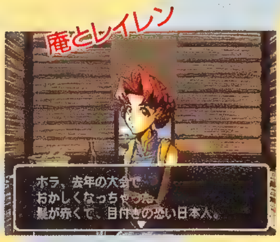
妙な三角関係⁉
発生条件 ①カリフォルニア・バーへいく
②「ユリの賭け」で「ユリのかたをもつ」かリョウの頼みを受けて戦闘で負けている

鎮元斎

チン、登場！
発生条件 チンに初めて会う

決戦！ 師弟対決！
発生条件 アジア編クリア後、チンに会う

チンの家の食事会
発生条件 「決戦！ 師弟対決！」発生後、チンに会う


庵とレイレン

ブルー・マリー

発生条件 「チンの家の食事会」発生後、レイレン（鎮の孫娘）に会う

ギースを探る庵
発生条件 ①事前にマリーに会っている
②庵アプローチ中のマリーに会う

食事のお誘い
発生条件 「ギースを探る庵」発生後、マリーと会う

再び、お誘い
発生条件 ①マリーと会う
②「食事のお誘い」で「断る」を選択している

レストランでデート
発生条件 マリーの食事の誘いを受けている状態で、マリーと会う

今日はプライベート
発生条件 「キングの手料理」発生後、カリフォルニア・バーへいく

ギース

ギースの誘い
発生条件 ①カリフォルニア・製薬会社へいく
②アメリカ編でビリー初登場時に「ビリーに加勢」を選んでいる
③アメリカ編をニセギースに勝利するパターンでクリアしている

ビリーと三節棍
発生条件 ①ビリーに会う
②「ギースの誘い」で「いいだろう」を選択している

山崎竜二

山崎の襲撃！ー韓国編ー
発生条件 ①チャン、チョイが逃走中でない時に韓国・キム道場へいく
②1／10の確率でランダム発生

山崎の襲撃！ーレオナ編ー
発生条件 ①レオナに会う
②1／10の確率でランダム発生

Mr.BIG

ギースを探る庵
発生条件 ①事前にBIGに会っている
②庵アプローチ中のBIGに会う

Mr.BIGの観光案内
発生条件 ①アメリカ編クリア後、BIGに会う
②BIGの仲間フラグが立っている

その他

地図の場所の秘密
発生条件 無式を習得してから日本の自宅に帰るまでの間に、中国・山中で神楽に会う

発生条件 アメリカ編クリア後、サウスタウン・公園にいく


テリーのダンク

ギースを探る庵
発生条件 ①事前にテリー、アンディに会っている
②庵アプローチ中のテリーorアンディに会う

舞とアンディのお掃除
発生条件 ①アジア編クリア後、東京・舞の家へいく
②舞の好感度が高め（ニコニコマークの状態）

レオナの快気祝い
発生条件 ①カリフォルニア・バーへいく
②「ハイデルンの頼み」でレオナと海にいっている

タクマの特製手打ちソバ
発生条件 ①アメリカ編において病院で3兄弟とバトル後、カリフォルニア・サカザキ道場へいく
②1／10の確率でランダム発生

ユキとの大阪デート
発生条件 ①日本編クリア後、草薙道場以外の大阪の場所へいく
②ユキが行方不明ではない

バトルモード

全キャラ&オロチ使用

〈使用可能データ〉
京のレベルが10以上で、アジア編をクリア

このデータでバトルモードに入ると、全部のキャラが使えるようになる。またこの状態の時に選択画面でクリスにカーソルを合わせ、「R1+L1+R2+L2+○」のコマンドを入力すると最終ボスのオロチが使用可能になる！



※オロチはシングルキャラクターのため、チームを組むことはできません

発売直前!!
ネオジオポケット NEOGEO POCKET™

ネオジオポケット
発売日 '98年10月28日(水)
価格 7,800円（税抜）

10月28日に発売が決定したネオジオポケット。そこでこのページでは、本体や同時発売のソフト8本についてお知らせするぞ。

同時発売ソフト

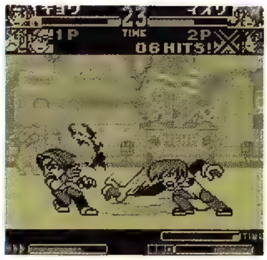
タイトル	メーカー	ジャンル	定価(税抜)
ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズR－1	SNK	格闘アクション	4,500円
めろんちゃんの成長日記	SNK	育成シミュレーション	3,800円
将棋の達人	SNK	将棋	3,500円
通信四人打ち どこでも麻雀	SNK	麻雀	3,500円
ポケットスポーツシリーズ ネオジオカップ'98	SNK	スポーツ	3,800円
ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ	SNK	スポーツ	3,800円
ポケットスポーツシリーズ ポケットテニス	SNK	スポーツ	3,800円
連結パズル つなげてポンッ！	SNK	パズル	3,500円

発売前に分かったこと

アルカリ電池使用で連続動作時間は約20時間。別売りでACアダプタも発売されるので、じっくりやりたい人は買っておくといい。

ウワサの「Dreamcast」とは別売り専用アダプタを使用して接続が可能になる。SNKも正式にDreamcastに参入したことだし（112ページ参照）、専用アダプタの発売はそんなに遠い先の話ではないかも？

また、無線通信ユニットの発売も予定されている。これがあれば、半径5m以内なら方向、角度の制約なしに複数の相手（！）と通信できるというすぐれものなのだ。



前評判も高い「R－1」。ちっちゃいけど本格派なのだ。



こちらは「めろんちゃん」。どんなコに育つかは君しだい？

アクセサリーも同時発売!



専用通信ケーブル 1,500円

専用ACアダプタ 1,500円

専用ステレオヘッドフォン 1,000円

カラーバリエーションは8種類



10月10・11日に千葉・幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'98秋」にネオジオポケットが出展決定！ 一足早くさわれるチャンスだ！

ポケット格闘シリーズ

キング・オブ・ファイターズR-1





ふっとばしや挑発まで再現!

発売記念、キャラライラスト3連発! クリスはさらに可愛くなった



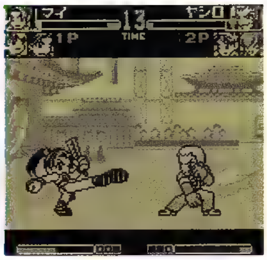
小さくても色っぽい!? 舞ちゃんもウエスト細くていいカンジ



「燃えろ〜!」って感じで真吾も登場。もちろん炎は出ません



ネオジオポケット発売に浮かれて庵も暴走…?

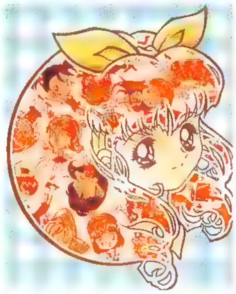


ニューフェイスは全員登場。社もおとこまえに登場

同時発売ソフトはコレ!

めろんちゃんの成長日記

どんな子に育てる?

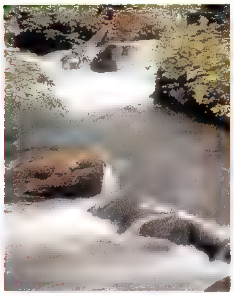


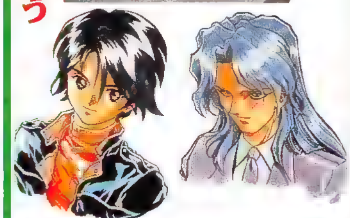


めろんちゃんは学校にも通ってるぞ

将棋の達人

手軽に将棋を楽しもう



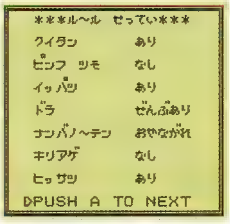


こんなキャラたちが対戦相手なのだ

通信四人打ち どこでも麻雀



1人でも複数でもOK!



好みに応じたルール選択が可能。上のキャラは対戦相手

ポケットスポーツシリーズ

ネオジオカップ'98



いろんなイベントもアリ



簡単な操作で大興奮のサッカーが味わえる

ポケットスポーツシリーズ

ベースボールスターズ

隠し選手もいるぞ!





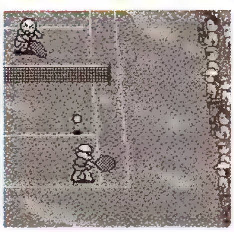
選手たちのパラメータはこんな感じで表示されるぞ

ポケットスポーツシリーズ

ポケットテニス

トーナメントで優勝しよう





レバーでいろんな角度に打ち分けが可能になっている

連結パズル つなげてポンッ!



キャラカードを集めよう



設定時間より早くクリアするともらえるキャラカード

RALF

イェーイ！任務完了!!

必殺技



バルカンパンチ

機関銃の音とともにパンチを連発。当たると発火するぞー



ガトリングアタック

移動しながらパンチをくり出す技。ラストはアッパーでしめー！



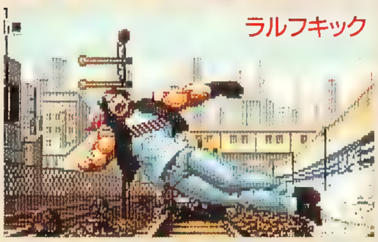
急降下爆弾パンチ

空中から相手に向かって急降下していく。当たると燃えます



スーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手を空中に放り投げ、肩でキャッチする投げ技



ラルフキック

かけ声とともに跳び上がり、両足で跳び蹴りをくらわす



バリバリバルカンパンチ

バルカンパンチの強力版。元気よくかけ声は「破壊力〜っ！」

キャラクターテキスト



幾多の戦場をともに駆け抜けてきたベストパートナーラルフ&クラークに迫る!!

クラーク

★NFオフィシャル人気投票順位

第１回40位	第２回35位	第３回40位	第４回42位
第５回59位	第６回19位	第７回56位	

プロフィール

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：5月7日
年齢：34歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：187cm
体重：105kg
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：なめくじ

ラルフ

プロフィール

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：8月25日
年齢：39歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：188cm
体重：110kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切なもの：大統領からもらった勲章
嫌いなもの：ヘビ

★NFオフィシャル人気投票順位

第１回17位	第２回16位	第３回39位	第４回46位
第５回38位	第６回21位	第７回25位	

戦場の狼ラルフ&クラーク その男の魅力に迫る!!

傭兵の過去は謎のまま…

本名は、ラルフ・ジョーンズとクラーク・スティル。ともにハイデルン率いる傭兵部隊の一員。国際警察から依頼を受けたりするという、単なる傭兵組織とは一風変わった部隊に2人は所属している。

2人とも20代～30代の時に傭兵稼業をはじめたということは分かっているのだが、それぞれの生い立ちや家族構成、傭兵になった理由、経歴など、過去に関する詳細はすべて不明とされている。やはり、傭兵の過去は基本的に謎ってことなんだろうか。

ハイデルンとの出会いは、2人の評判を前々から聞いていたハイデルンが、自分の統括する任務の要員として招集したのがきっかけだという。しかし、この召集というのは名ばかりで、実はハイデルン流のスカウトだったらしい。

その後、2人はハイデルンの元で暗殺術を学び、現在に至っている。



こんな時代もあったね。さりげなくクラークはグラサン持ってるぞ！

なんだかんだで腐れ縁な2人

2人の出会いは、某国からとある依頼を受けて敵陣内へ向かっていた時。飛行機が爆破され、落ちたところが敵地の真直中で、そこで初めてコンビを組んだらしい。そして、オペレーション『怒』以来、ずっとこのコンビを組んでいるという。

それ以後、幾多の戦場をともに駆け抜けてきたとあって、極限状態において一番頼れる相手だとお互いに思っているようだ。

クラークはラルフに対しては相手が上官ということもあり、一応の敬意は払っているが、結局は腐れ縁的な仲と思っている節が見える。



「クロスチェンジャー!!」。さすがに息もぴったりだぞ！

バンダナつけて気合いを充実!!

やたらと元気なイメージの強いラルフ。実は国によっては、全軍を指揮できてしまうほど高い大佐という肩書きの持ち主なのだ。

現在所属している傭兵部隊においては、ハイデルンの右腕と目されており、平時にはハイデルンの元で兵の教育などもおこなっているようだ。

ラルフのトレードマークといえばバンダナ。実は彼はかなりのバンダナマニアらしい。いきつけのバンダナ屋さんにいくと100枚から200枚買うというから、総所持数もかなりのものになると思われる。

何でバンダナをしてるのかとラルフ氏に聞いたみたところ、答えは単純明快！〝気合いを入れるため〟だという。

蛇が嫌いというラルフ。傭兵という職業柄、密林のジャングルなどに多発するこの生き物が嫌いというのは、傭兵として命を落としかねない致命傷。しかし、よく話を聞いてみると嫌いといっても、昔飼っていた鳥が食べられてしまったことがあるというだけで、別に怖いというわけではないようだ。

トレードマークに隠された理由

ラルフが「動」のイメージを持つのに対して、「静」のイメージを持つクラーク。血の気の多いラルフの押さえ役にまわることも少なくないらしい。

帽子にグラサンといえばクラークのトレードマーク。帽子にしてもサングラスにしても、一種のフィルターの役目を果たしていて、無意識に目にするものに対して一段トーンを落とすこれらのアイテムによって、彼は客観的判断力を高めているようだ。

また、見かけに似合わずナメクジが嫌いというクラーク。嫌いな理由を聞いてみると、「理由なんか必要か？　それともあんたナメクジ好きなのか？」という本人のコメントが…。確かに好きという人間はいないかもしれない。

相関キャラ

ハイデルン

ラルフとクラークが所属する傭兵部隊の総帥。それと同時に2人の殺戮技術の教官でもある。



相変わらず厳しい教官の一言。さすがはというところだろうか

レオナ

ハイデルンの養女で、ラルフとクラークの部下。父親がオロチ八傑集だったため、その身にオロチの血が流れている。



最初はぎくしゃくしてたけど、最近は和んだ雰囲気になったよね

ポーズ



登場　一体、何を飲んでいるのでしょうか？　余裕だね♡



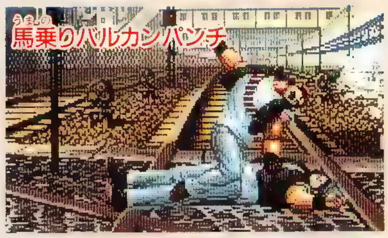
勝ち　「一体いくつだ!?」と疑いたくなるほど元気ですな



タイムオーバー負け　バンダナも取っちゃって、ちょっと寂し気です



挑発　元気オヤジ炸裂！「よぉし、とどめいくか！」



馬乗り（うまの）バルカンパンチ　相手に馬乗りしてボコボコに殴る超技。ムゴイ…



ギャラクティカファントム　「どっか～ん！」というかけ声が特徴的なガード不能技

衣装



KOF'94(1P)　これが基本の色。以後1Pは変化なし



KOF'95(2P)　全体に黒い感じの衣装



KOF'96(2P)　全体的に色が多少薄くなった感じかも



KOF'97(EX2P)　情熱の赤！　燃えてます!!



KOF'98(Dボタン)　カーキ色。ちょっと派手かな？

※プロフィールおよび技の写真は「KOF'98」のものです。人気投票の順位は総合順位です。

CLARK

ヘーイ！任務完了!!

必殺技


バルカンパンチ
ラルフのものと違って、燃えません


ナパームストレッチ
空中にいる相手を投げる技


スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー
相手を空中に投げて膝でキャッチする投げ技

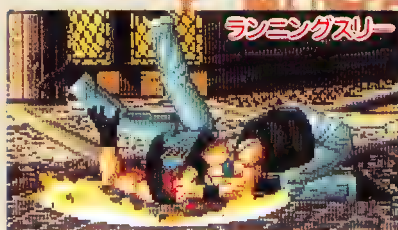

ローリングクレイドル
相手をつかんでゴロゴロと転がりながらの投げ技


フランケンシュタイナー
両足で相手の首を挟んで投げるという技

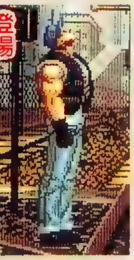

スーパーアルゼンチンバックブリーカー
ラルフのものと同じ。名前が長いので通称SABと略される


フラッシングエルボー
必殺投げの追加技。投げのあとにエルボーは痛そう…

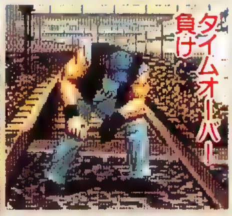

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
相手を空中に投げまくる技。投げてる時の顔が楽しそう


ランニングスリー
人を持ち上げ、さらって地面に叩きつけるという豪快な技

ポーズ


登場
空を見上げ思いにふける。何を思い出しているのだろうか


勝ち
「任務完了！」最後までビシッと決めます!!


タイムオーバー負け
がっくりと肩を落とすクラーク。かなりくやしいらしい


挑発
「ヘイッ、カモン！」。強気な挑発だぞ

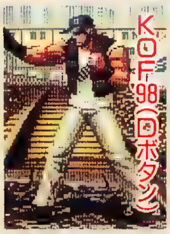
衣装


KOF'94(1P)
基本色。形はラルフのものとおそろい


KOF'95(2P)
ラルフ同様、2Pは黒が基本色


KOF'96(2P)
前年とあんまり変わっていない感じ。黒です


KOF'97(EX2P)
はっきりとした青。いつもよりも少し派手


KOF'98(Dボタン)
ズボンが白。汚れないか不安な色ですな

ワンポイントキャラクターレッスン

2人も使う格闘技 マーシャルアーツに迫ってみよう

マーシャルアーツって何？

　マーシャルアーツとは、世界各国の軍隊や一部の警察で習得が義務づけられている護身術の総称である。

　もともとはキックボクシングに似ている打撃系格闘技のの名称だったのだが、アメリカの格闘家ベニー・ユキーデの「マーシャルアーツは軍事格闘技だ」という発言がもととなって、「軍隊でも採用されているほどの実戦的な打撃格闘技」というキャッチフレーズがつき、今日までの間に「軍隊格闘技の総称」という誤った認識になっていったようだ。しかし、このことによってマーシャルアーツの名が世界中に広まったという。

　またマーシャルアーツは、フランスならサバットといった具合に、所属する国の土着格闘技をもとに、他国の格闘技からすぐれた技術の一部を取り入れて生み出されており、本来は国ごとによってスタイルがまったく異なる。一番有名なのはマーシャルアーツという言葉の発祥地、アメリカ合衆国のものである。

どんな格闘技か？

　マーシャルアーツは合気道や柔道などのような「専守防衛」を目的とする護身術ではない。「生き残りをかけて闘う」ということを真髄とし、自分の置かれた状況に最も適した対処方法で、相手を攻撃する。そのため、マーシャルアーツの使い手は、ナイフなどの武器を所有しているなら、わざわざ素手で立ち向かわずためらうことなく武器を用いて闘いに挑むのだ。

　そして素手での闘いとなった場合も、自分の身を守るためなら相手の生命を奪うこともいとわない。

　そのため、目などの急所を狙ったり、耳をつかんで引きちぎったりと、ただひたすら相手の戦闘能力を奪うことだけを目的としていて、最低でも不具に、可能ならば死に追いやるという攻撃方法を体系化しているので、「殺人格闘術」と呼ぶのが最適な恐るべき格闘技なのである。

　アメリカの軍隊などでは、ゲリラ的に出没する敵兵士との遭遇戦（白兵戦）が主となった朝鮮戦争やベトナム戦争などで、格闘術の重要性が浮き彫りになったため、一時は新兵に対しても訓練がおこなわれていた。

　しかし訓練中の事故、除隊した兵士たちの暴力事件、反戦運動に対する政治的配慮などの理由から、一般兵士への訓練は廃止され、特殊部隊のみが修得するようになっていった。

＜参考文献＞高平鳴海監修「世界格闘技ガイドブック」（新紀元社）

設定原画

KOF'94

（ラルフ・CV／モンスター前塚、
クラーク・CV／島よしのり）



デザイナー様のお言葉

SNKに入っての初仕事でした。脇役街道を歩かされるラルフ＆クラークを見ていると、KOFに出なければ主人公のままいられたのに…、と気の毒にもなりますが、描く私もつらいところです。そのストレスはラルフを爆発させることで解消しています。

２人のとりとめのない闘いっぷりは、私とプランナーが趣味をぶちこんだ結果です。ラルフはライダー、クラークはプロレスなどなど…。楽しんで描かなきゃ、楽しいキャラは生まれません。

『怒』のラルフとクラークとはイメージがずいぶん違うのですが、本当の戦場ではまったく違う顔を見せているはずです。KOFでは銃も戦車もありません。何より人命を奪わずにすむのですから。

これからも２人ひとまとめでがんばって欲しいです。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q このキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどを教えてください。

A ラルフは「アメリカ人っぽく」というところを気にしました。じゃあアメリカ人っぽさとは？↓「ガムをかんでいる」ってことになって、ラルフの好物も自然とここに落ち着きました。

クラークは制作当初ラルフとクラークの差といえば帽子とバンダナの違いくらいのものでした。しかしそれではあまりにもアレだろうということで、サングラスによる差別化がとられました。

Q オフの日は何をやって過ごしているのですか？

A 彼らのオフについては特別監視しているわけではないので詳細はわかりません。ただ、彼らの年頃の人がすること（友人と会って酒を飲む、家族とともに過ごすなど）とは無縁のようですね。

Q 今まで一番つらかったミッションは何ですか？

A これもまた内容詳細は不明で名前だけが判明しているのですが、オペレーション『怒号層圏』だそうです。

Q 『'94』と『'95』のステージではどうしてヘリが墜落しているのでしょうか？

A 『'94』のヘリは、あのステージに以前墜落してそのまま放置されたヘリです。『'95』のヘリですが、あれは内線地域への潜入作戦だったため、わざわざヘリを偽装墜落させたものです。

ラルフ

Q ナイフコレクションが趣味ということですか、何本持ってるんですか？

A 20～30本。

Q お気に入りのナイフはどんなものですか？

A 好きなナイフの大半が機能が特化された物なのですが、中には多機能の物も何本か存在するとのことです。

Q 野球でのポジションはどこですか？

A ずばり、ライトで八番打者！

クラーク

Q 額に傷がありますが、何でできた傷ですか？

A とあるジャングルでの闘いで、知らず知らずのうちにブービートラップにかかったラルフを助けた時に受けた傷です。

Q ガンコレクションが趣味ということですが、銃は何丁持っているんですか？

A 20丁くらい。実用的であっても、ヒロイックなスタイリングをもった銃はあまり持っていないそうです。

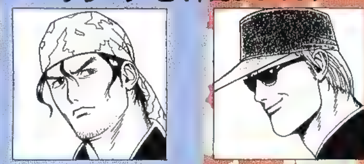
Q お気に入りの銃は何ですか？

A コルトガバメント・ミリタリーです。



KOF'95

（ラルフ・CV/モンスター前塚、クラーク・CV/島よしのり）





特選メッセージ

ラルフ

KOF'94

●勝利メッセージ

・かなりの腕前だが、生死の駆け引きではオレたちの方が上だったな！（VS餓狼チーム）

KOF'95

●勝利メッセージ

・正義のために闘うなら、勝たなきゃ意味がないだろ！分かってるか！（VSキムチーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

・分かっただろ？ てめえの炎より俺の方が100万倍熱いってことよ！（VS主人公チーム）

KOF'97

●勝利台詞

・ツシャー！／器じゃ／ねーんだコラ!!

KOF'98

●勝利メッセージ

・ほえる前にかみつけよ！てめえの都合なんざ誰も考えちゃいねンだぜ！（VSエディット）

クラーク

KOF'94

●勝利メッセージ

・皆、面白い技を使うが、どうやら実戦経験不足だったようだな！（VS日本チーム）

KOF'95

●勝利メッセージ

・強い方が本物なんだよ！当然だがな！（VS怒チーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

・いつの世も悪の栄えたためしなしってな。まあそういうことだ！（VSボスチーム）

KOF'97

●勝利台詞

・あまいよ、なあ。

KOF'98

●勝利メッセージ

・油断は誰でもするものだ。だが、それをフォローしきれない奴はアマチュアだ。（VSエディット）

エンディング



炎上する空母とともにルガールは滅んだ



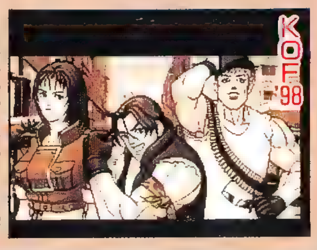
復活したルガールに再びとどめを刺す



レオナを和ませようとする2人。でも楽しげだな



チームとしての絆がよりいっそう強くなったようだ



闘いが終わってほっとした雰囲気の3人

次号予告

来月のキャラクターテキストは、草薙さんにあこがれて弟子になり、ついにはKOFにまで出場してしまったという努力の人（?）矢吹真吾の登場だ！
炎は出ないがハートはバーニング!! そんな彼の魅力にどどーんと迫っていくぞ！ 燃えろ！ 真吾〜っ!!



KOF'96
（ラルフ・CV/モンスター前塚、クラーク・CV/島よしのり）



KOF'97
（ラルフ・CV/モンスター前塚、クラーク・CV/島よしのり）

クラーク必殺技一覧



	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98
●必殺技					
バルカンパンチ	○	○	○	○	○
ガトリングアタック	○	○			
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	○	○	○	○	○
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー		○			○
ローリングクレイドル			○	○	○
ナパームストレッチ			○	○	○
フランケンシュタイナー			○	○	○
フラッシングエルボー			○	○	○
●超必殺技					
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	○	○	○	○	○
ランニングスリー				○	○

ラルフ必殺技一覧



	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98
●必殺技					
バルカンパンチ	○	○	○	○	○
ガトリングアタック	○	○	○	○	○
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	○	○	○	○	○
急降下爆弾（きゅうこうかばくだん）パンチ		○	○	○	○
ラルフキック			○	○	○
●超必殺技					
バリバリバルカンパンチ	○	○	○	○	○
馬乗り（うまのり）バルカンパンチ			○	○	○
ギャラクティカファントム				○	○

vol.30 生駒治美連載

さかなのさんぽ



ナコルル『SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝』©SNK 1998

生駒治美が、ありのままの自分の姿を話してくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも一緒に楽しく読んでね♡

ねおちゅぴで突っ走った1年 そして侍魂の仲間は…

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『発明BOY カニパン』ナッツ、『浦安鉄筋家族』梅星涙、奈々子先生、『おじゃる丸』金ちゃんでも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

突っ走ってきたこの1年みんなありがとう！

「秋といえば、ねおちゅぴですなー」の一言からスタートしたラジオ番組も、もうすぐ1歳の誕生日を迎えるわけでありますが、なんか感慨無量ですなぁ。この季節になると思い出す、名文句になってしまいました。

必死で突っ走ってきた1年。ハガキ1枚1枚の重みを教えられた日々でありました。叱咤激励されながらも、何度も何度もみんなのハガキに支えられていました。みなしゃん、本当にありがとうね。

〝近所のお姉ちゃん〟的に身近に感じてもらえるパーソナリティでありたかったので、どんどんみんなとの距離が縮まっていくのが、すっごく嬉しかった。私自身が〝友の会〟入会者みたいなもんだ。全国に友達が増えていくこの感覚。友達を作るのって、ほんの小さなきっかけだけなんだなあって思う。まぁ、これからも見捨てないで、一緒に楽しいこと探していこうよ。頼むでー（でも、ナコルルのイメージを抱いてラジオを聴いてくれた人たちは、大打撃を受けたんだろうな。ぐすん。自分を飾るのが苦手なもんで、マジですっぴんトークですわ。こりゃすまん。生駒は宇宙人やと思ってあきらめてくれ）。

ナコリムソングは涙が出るほど素敵な曲です

さて、前回お話ししたKOF同様、サムライのベスト盤もラジオドラマも出るということで、サムライメンバーも盛り上がっておりましたよ。

まずは、ベスト盤。これのおすすめは、なんといってもナコリムのデュエットソングであります。もう、涙が出るくらい素敵な曲なんですわ。テープを渡された時、何度も何度も聴き返してしまいましたよ。

私が初めて東京でお仕事をしたのが、ゲームミュージックライブだったのだ。その時、ナコルルのテーマソング『自然の宴』の間奏部分で、おしゃべりを入れたのであります。眩しいスポットライトの中で奏でられる神聖な音楽、そして私の一声一声に反応してくださったお客さん。まるで自分が森の中を浮遊しているかのように心地よいメロディが私の身体に浸透していった。

ナコリムの歌は、その思い出の曲がアレンジされたものだったのである。なんでもこの『自然の宴』と、リムルルの曲『笑顔でいるよ』をミックスしたものなんだそうな。ぜひ聴いて、感想を聞かせて欲しいな。

前回[illegible]の「ラジオドラマ」もイケてるよ♡

それと第2のおすすめ、というか裏話は、幻十郎役のコングさんの台詞。幻十郎の台詞の中で「藻屑と化すか!!」というのがあって、収録の前に「これ〝モズク〟っていってしまいそうやな」ってコングさんがいってたのね。で、「もしいったら〝三杯酢でね〟っていったるわ」などと話していたのだ。

そしたら本番で「モズクと化すかー」だって。笑えないみんなは、必死でこらえていた。一瞬空気がピーンと張りつめたから「自分の芝居がかなりイケてるんや」とコングさんは思ったらしい。違うっちゅーねん。みんなも気をつけようね。〝もくず〟と〝もずく〟。これを頭に入れて聴くと、いっそう面白いはず。

さらに、毎回恒例となっているゲムドラでのラジオドラマもあるぞ。今回は色さんのお話で展開していくのだ。新しいメンバーがぞくぞくと入ってきて、現場の雰囲気もいつもと違う。

アスラ役の一条さんは『浦安』や『おじゃる』でも一緒にお仕事していたので、嬉しい存在だ。神戸出身なので、大阪弁も花盛り。めちゃ器用な面白い方なんですわ。

一条さんは最近ギャグ系に走っていたようなので、アスラはマジなのが嬉しいらしい。アスラのかっこいい声をとくとご賞味あれ。もち、かおりちゃんの色もス・テ・キ。

ちょっとひとやすみ…

Q 『KOF』に登場するキャラクターの中で、誰か1人を生駒さんの恋人にするとしたら、誰がいいと思いますか？　また、その理由も教えてください！

●PN／藤崎明日香（三重県）

A やっぱり恋人にするなら、真吾くんタイプだなー。なんでも一生懸命で、だまされやすいタイプだからね。精神年齢の低い私と一緒に、なんでもいやがらずに遊んでくれそー。

彼にギャグセンスを身につけてもらって、毎日笑わせてくれたら最高だろうな。

生駒治美への質問を募集するぞ！　採用された方には、生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）をプレゼント！

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ11月号」係

締切りは10月末日必着、発表は1月号誌上。

みんなのおハガキ、待ってます♡

Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.28



PROFILE 安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

幻のセリフが復活!? 『KOF'98』ドラマCD収録裏話

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　お仕事のお話からプライベートな話題まで、安井邦彦がなんでも語っちゃうぞ。
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

あかね色の夕空…大好きな季節の到来

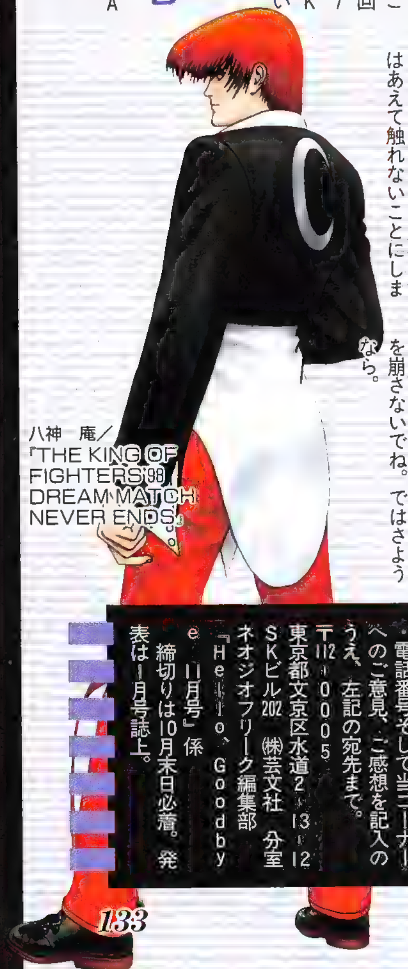
みなさん、こんにちは。彼岸も終わり、いよいよ秋真っ盛りですが、いかがお過ごしですか？
以前にも書いたと思うのですが、僕は1年のうちで秋が一番好きです。見上げると空がきれいだしね…。実は今日も、澄み切ったあかね色の夕空にずっと見とれていました。子供みたいですね、ハハハ。
でもこんな美しい季節は、それこそ紅葉を求めてハイキング、なんていうのもいいでしょうね。よォし、仕事も日常の細々としたことも忘れて、日帰りでサァーッ！　といってくるかァ！
いやいや、その前にまずこの原稿をということで、今回のお話は、つい先日、10月7日に発売されたばかりの『KOF'98』のドラマCDについてです。

洋画とは気分を変えて収録に挑んだドラマCD

今回は「DREAM MATCH NEVER ENDS」がテーマということで、昨年のオロチ編とはまったく別の話になっていますが、みなさん、ご感想はいかがですか？
収録がおこなわれたのは8月初旬で、場所は東京都港区にある某スタジオだったのですが、偶然にもそこは外国映画やドラマの吹き替えの仕事でよくいくところだったんですよね。"ER"もそこで録ったことが度々あるし…。
吹き替えの仕事って、外国語を聞きつつ、なおかつ画面を見ながら台詞をいわなきゃならないから、また独特の緊張感があるんですけど、そのイメージの染みついたスタジオでKOFのCDドラマを録るというのも、何か妙な気分でしたね、ハハハ。

気に入ったシーンはシェルミーとの…♡

その内容やストーリーについての感想は、インタビューやらブックレットやらで何度もお話しているので、ここではあえて触れないことにします。ただ、ゲームのオリジナル設定では38人のキャラクターがいて、しかも今回は特に、KOFの原点である"お祭り"というイメージが強いので、もっと登場人物がいてもよかったなぁ、なんて思いました。
まァ、脚本の都合もあるし、そんなこといってたら庵の出番がなくなるかもね、ハハハ。それに去年の『'97』はCD2枚分で、その分キャストも多かったので、今年は余計に寂しく感じたのかも。
でも、去年カットされた「…このヘビめ」という言葉が今年もあったのは、うれしかったことの1つです。庵がシェルミーに対していうやつね。僕、好きなんですよ、シェルミーに向かって庵が「…このヘビめ」っていうの…。ハハ。
脚本の滝本氏もその辺のところをくんでくれたのか、今回も庵はシェルミーとの会話が目立っていましたね。でもきっと、深い意味は何もないと思います。だってやっぱり、庵は…、ねえ？
というわけで、今回はここまで。季節が変わっても体調を崩さないでね。ではさようなら。



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！ II

Q：学生時代の青春の思い出を教えてください。今、私も青春の真っ直中なので、知りたいです！
●木田江梨奈さん（千葉県）

A：青春の真っ直中ですか、いやあ、いいですねえ。僕にもありますよ、数え切れないほどの青春の思い出が!!
とりあえず、今の時期としては、高校2年の修学旅行ですね。バスで松江、広島、山口をまわってね、その時バスガイドさんがキャンディーズ（知ってる？）のテープをかけていたんですけど、それがみんないい曲で、僕はそれ以来すっかり彼女たちのファンになってしまいました。いやァ、青かったなあ、ハハハ。
松江の穴道湖の夕焼けも本当に素晴らしかったし、夜遅くまで女の子たちと一緒にいるというのも（みんな旅館に一緒に泊まるワケだから）その時が多分初めてで、もうワクワクって、一体何を考えていたのかしら？　キャッ、フケツ!!

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入りグッズをプレゼント！　はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello、Goodbye』係
締切りは10月末日必着。発表は1月号誌上。



シリーズ企画

イラスト講座

第8回講師▶ 夏元雅人

プロフィール

●出身地:東京都(国立市)
●好きな漫画家:細野不二彦(絵が好きなのではなく漫画家としてのスタンスとかが目標ですネ)
●好きな画家:エゴン・シーレ(こちらも絵以上に作家としての生きざまが好きです。1918年没)
●好きなイラストレーター:最近では寺田克也のCGイラスト
●趣味:悲しいことに最近趣味に時間がかけられなくなって、いつのまにか、趣味が分からなくなってきてます。しいていえば絵を描くこと(ウソ)
●特技:仕事がムチャクチャ忙しくなってくると家事(そうじなど)を無性にやりたくなることかな?
●好きな画材:墨(ニオイと色が病みつきになります)

全国のお絵描き大好き人間の皆様! お待たせいたしました。今月もイラスト講座開講です!

第8回目の今回は『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』のキャラクター原画、ネオジオフリーク編集部制作の『イラストノベルスKOFオロチ完結編』でもイラストを描いていただいた、夏元雅人先生を講師としてお招きしました! 漫画・イラストを描くようになったきっかけから、ゲーム『KOF京』の話などなど。いろんな話題を織りまぜつつ、いつもより増ページでどーんと開講しまーす!!



講談社/覇王マガジン『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』より。第1話トビラ絵

テスト中に落書きしてしまった(笑)

――漫画やイラストを描きはじめたきっかけは何ですか?

「絵を描くきっかけになったのは、初期ガンダムにハマったからですかね(笑)。

テスト中にプリントの裏によく落描きをしました。当然のごとく先生に怒られてましたけど(笑)」

――それはいつごろですか?

「小学生ぐらいでしょうかね。

落描き以外だと、紙はケント紙、スクリーントーンはマクソンを使ってました。生意気ですよね(笑)」

――ペンネームの由来は何ですか?

「夏が好きだからです! 実はペンネームを決める時に時間がなくて、適当に決めちゃったんですけどね。

ペンネームを考えてる時に〝今までに誰もいない名前を〟っていうのは最初から考えて決めたんですけれど、〝夏元雅人です〟って名乗ると〝えっ? 夏目雅子ですか?〟なんていわれたこともありましたね、ははは」

――影響を受けた漫画家、イラストレーターはいますか?

「全然ジャンルが違うんですけど、写真家のメイプル・ソープが好きですね。芸術家ならエゴン・シーレ(ここまでは外ヅラ)。

漫画家では特に思い浮かばないですね」

自分が納得できる絵を描くのが目標

――漫画や絵を描く時に意識しているのはどんなことですか?

「コンセプトをはっきりさせること。構成・構図・設定をつねに頭に置いて描いているつもりですが、なかなかそうもいかないんですよね」

――漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか?

「自分自身で納得できる絵が描けることが目標です。といっても結局、描いてて楽しければそれでいいんですけどね」

講談社/覇王マガジン『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』より。第4話トビラ絵





『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。カラー口絵



『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。『KOF'94』トビラ絵

——漫画のネタはどうやって考えるんですか？

「システム手帳に小さなワク線入りのネーム用紙を自分で作っていて、電車の中などでそこに描きこんで考えます。

　まわりの人たちが〝何やってるの〟って顔でチラチラ見てきますけど、もう慣れましたね（笑）」

男でもセクシーさが一番!!

——イラストなどの構図やポーズを考える時に何を意識しますか？

「やっぱりセクシーさを意識してます。男でも（笑）」

——セクシーさですか（笑）。特にどの辺りに？

「やっぱり腰でしょう！　男キャラでも腰つきのセクシーさを重要視してます。胸がでかかろうがお尻があろうが、腰のセクシーさにはかないませんよ」

——画材は何を使ってるのですか？

「モノクロでは、墨の華でゼブラのGペン・丸ペン、コピックマルチライナー。スクリーントーンはI-C、デリータを中心に何でも使います。

　カラーは、ホルベインの透明水彩、ドクターマーチンのカラーインク、リキテックス、コピック、エアブラシなどをおもに使います。その他、色鉛筆、パステルなど、何でも使いますね。

　それから新商品はとりあえず何でも試しますよ」

羞恥心が上達への近道 負けん気が達人への近道

——イラストがうまく描けるようになるコツみたいなものはありますか？

「コツコツ描くのがコツ！って、これじゃオヤジギャグですね（笑）。

　描く時に欲望をほとばしらせることが一番いい絵が描けるのでは…。作者の描きたいものが読者の見たいものなんじゃないかなと思います」

——イラストレーター、漫画家を目指している人にアドバイスをお願いします。

「たくさんの人に見てもらうのが必要かと思います。羞恥心こそ上達への近道、負けん気が達人への近道ってところかな（笑）」

ゲームは絵のバランスが難しかったですね

——『KOF京』はどういう経緯でゲーム化ということに



講談社／覇王ゲームスペシャル『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　最終攻略ガイド』より。カバーイラスト

なったんですか？

「実は僕自身、漫画家として漫画を描いていただけなので、ゲームに関してはいつどこでどういう話になったのかはちょっと分からないんですよ」

――では、ゲームの原画の作業ということで、漫画と違うところとかありましたか？

「ゲームの原画は初めてだったんで勝手が違って…。仕上げが自分でできない分、格好よく仕上げるポイントが分からなかったところです」

――特に苦労した点はどんなところですか？

「コンピュータで取りこまれる際の絵のバランスというものを考えていなかったので、顔が長くなってしまったんですよ（笑）。

こういったところも次回の反省点です。…あればなんですけど（笑）。

とにかくいい勉強になりました」

自称オヤジフェチなんですよ（笑）

――ゲーム用のイラストで描くのに苦労したキャラとかいますか？

「女性キャラクターのチェックが厳しかったので手間取りました。一番リテークくらったのがアテナ、次いで舞。

特にアテナに関しては漫画の方ではソバージュかけたり好き勝手やっていたので、基本設定に戻すのに手間取りました」

――漫画版のアテナの髪の毛はどうしてソバージュだったんですか？

「完全にソバージュというわけではなく、インパクト的に描き分けという感じでそうなったんです。

あと漫画での性格的にこういう娘かなって思って」

――描きやすかったキャラクターとか誰ですか？

「やっぱりオヤジ系が描きやすかったですね。柴舟にタクマに…。描いていて楽しかったし」

――オヤジ系を描くのが得意なんですか？

「得意かどうかは別にして、好きです。基本的に女性キャラより男性キャラの方が好きですし、自称オヤジフェチなんですよ（笑）」

――逆に描きづらかったキャラは？

「特には…。ただキャラの多さに疲れました（笑）」

――ゲームは実際プレイしてみましたか？

「全体を通してはまだやってません。感想は…、買ってくれた人には申しわけないですけど、自分的に反省しか残っ



『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。異種格闘技戦の最終戦の模様

てませんね（苦笑）」

アメスポチームが一番好きです!!

——KOFで個人的に好きなキャラは誰ですか？

「ヘビィ・D！。女性ならレオナかな？」

——どの辺が好きなポイントですか？

「ヘビィ・D！の男の色香に負けました（笑）。

レオナはKOFキャラの中でもっとも業が深いという設定がいいですね。結構好きなんですよ、こういうの。描きやすいし」

——ゲームはやりますか？

「好きなんですけど、最近忙しくて昔ほどゲーセンにいけなくなりましたね」

——ちなみに『KOF』はどのキャラを使ってますか？

「KOFでは、『'98』で復活したアメリカンスポーツチームが一番好きです」

——最後にネオジオユーザー、そして読者に一言お願いします。

「最近は『月華の剣士』『侍魂』…とおもしろい格ゲーが出てますけど、やっぱりKOFにつきますね。ゲームバランスが自分に合ってるというか…。そう思ってる読者の方もきっと多いよね。ぜひ機会があれば対戦したいな。

そんなワケでこれからも鍛練は続くってことで、みんなもやりこもう！」



『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。闘いを終えての日本チームの面々

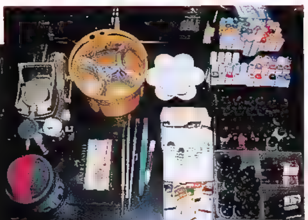


『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。父・柴舟との再会のシーン



『イラストノベルスKOFオロチ完結編』より。ラスボス・ルガールとの決戦!!

仕事場&画材紹介



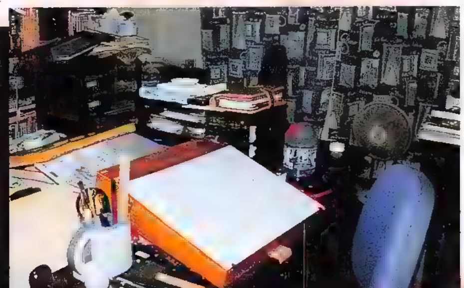
カラーの道具。描く絵のイメージによって画材を変えるとのこと



モノクロの道具。長年使いこんでいるといった感じだ



資料棚。といってもおもにアシスタントが使うものが入ってるとのこと



おもにここでモノクロの原稿は作業するとのこと

ワンポイント
お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

今回の使用画材
ワトソン紙、シャープペン(B)、水張り用B3サイズパネルボード、コピックマルチライナー、カラーインク(ドクターマーチン)、コピックスケッチ、水彩透明(ホルベイン)、リキテックス、アクリル系顔料カラーインク(ドクターマーチン・ピグメント)、墨の華、色鉛筆(STAEDTLER)、パステル用のぼかし筆、コピックのOPAQUE WHITE、Gペン(ゼブラ)

① 下絵

一番気にする点は構図ですね。それ次第で絵の方向性が変わってきますから。いかにキャラクターの個性を引き立たせるか。下絵の段階で八割方、その絵の善し悪しが決まると思っています。自分としては下絵に入る前のラフ描きが一番時間がかかる作業ですね。構図が決まるまで一点あたり2〜3点、ラフ絵を出します。特に京と庵に関しては、解りやすく対立的な構図が一番しっくりする気がするので、ありがちな見せ方にならないように心がけてます。でもベタな絵も好きなんですよね。



② ペン入れ

ペン入れはコピックマルチライナーでワトソン紙に直接描きこんでいきます。この紙が一番水彩向きというか、自分でやりやすいので使うことが多いです。

今回のイラストのペン入れの作業では、庵の髪だけは主線を入れたくなかったので、赤の耐水性のペンで入れています。なぜ耐水性のペンを使うかというと、作業をする際にパネルに水張りするからです。どうもカラーの原稿は水張りをしないと、じっくり作業できないクチなんですよ。

主線は、一度色を塗ったあと、最終的な仕上げの時にもう一度入れ直しするので、この段階ではあまりかっちりした線の入れ方はしません。

カラーの場合、服のしわなどの細かい部分などは、色で表現することが多いので、モノクロに比べて主線が少ないですね。



ペンを入れたもの。色がメインなものであまり主線を強調しないようにしているらしい



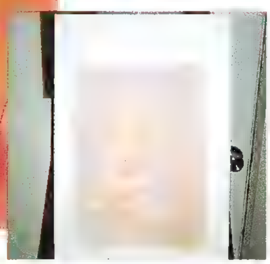
③ 色つけ

色をのせる時は最初は必ずカラーインクで全体に下地をガバッと塗ります。次にコピックで下塗りをします。この段階で色の方向性を定めながら、割と細かい部分まで色をのせてしまいます。

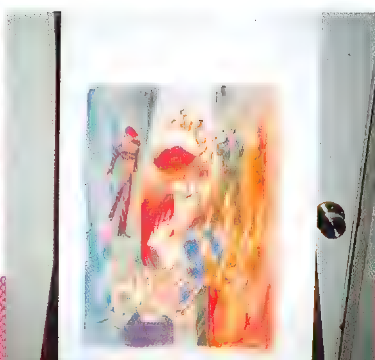
それから透明水彩の柔らかさで画面全体の柔軟性を意識して彩色を進め、絵がまとまったところで今度はリキテックスでメリハリをつけて、画面を引きしめていきます。

仕上げは、京や庵の服の質感を出すために色鉛筆をのせ、表面をパステル用のぼかし筆でこすって加工します。

最後に、絵を際立たせるために黒を使い主線を入れ直したり影をつけ、ホワイトを入れて最終的な仕上げとなります。



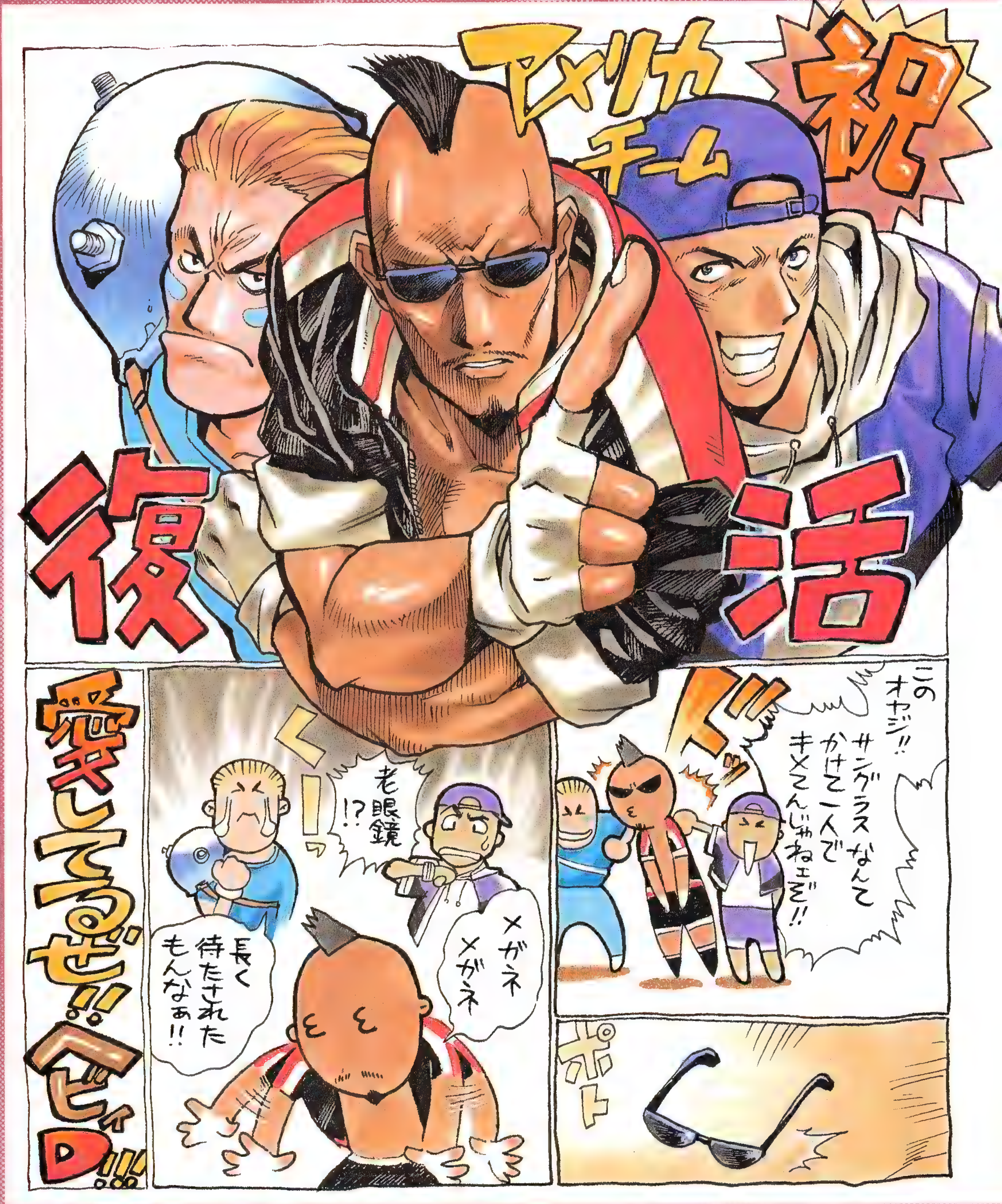
下色を塗り大体の色を見る



このあと、黒で主線を入れ直しホワイトを入れ仕上げる

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 株芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「イラスト講座・豊元雅人先生イラストプレゼント係」まで。
締切りは、11月9日必着。発表は1月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。
9月号の当選者は、鳥取県の鳥飼佳子さんです。おめでとうございます！



祝
アメリカチーム
復活
このオヤジ!! サングラスなんてかけて一人でキメてんじゃねェぞ!!
ド
ポト
老眼鏡!?
く…!
メガネ メガネ
長く待たされたもんなぁ!!
愛してるぜ!! ヘビィD!!!

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は11月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

ソフト

●ポケット格闘シリーズ キング·オブ·ファイターズR-1
価格:4,725円
商品番号:SRⅠ-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ネオジオカップ'98
価格:3,990円
商品番号:SRⅠ-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ
価格:3,990円
商品番号:SBS-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ポケットテニス
価格:3,990円
商品番号:SPT-NP-01

●めろんちゃんの成長日記
価格:3,990円
商品番号:SMS-NP-01

●将棋の達人
価格:3,675円
商品番号:SST-NP-01

●通信四人打ち どこでも麻雀
価格:3,675円
商品番号:SDM-NP-01

●連結パズル つなげてポンッ!
価格:3,675円
商品番号:STP-NP-01

上記ソフトの送料:E(送料一覧表参照)
※発売日は全て10月28日です。

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格:1,575円　商品番号:ASK-NP-01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格:1,575円　商品番号:AAA-NP-01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

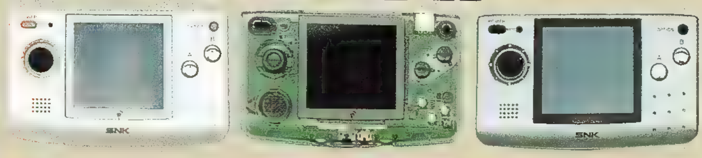
●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格:1,050円　商品番号:ASH-NP-01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料:E(送料一覧表参照)
※発売日は全て10月28日です。

ネオジオポケット

話題沸騰中のネオジオポケットが、ついに発売されるぞ!!

予約受付中!!



❶プラチナ·ホワイト　❷ホワイト·クリスタル　❸プラチナ·シルバー



❹プラチナ·ブルー　❺ブラック·カーボン　❻カモフラージュ·ブルー



❼カモフラージュ·ブラウン　❽メイプル·ブルー

ネオジオポケット関連の商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。

発売日:10月28日
価格:各8,190円
送料:1台700円、2台以上1,000円
商品番号:HD-NP-01



NFオリジナル KOF'98 ピンバッチセット

このピンバッチが買えるのはNFだけ!!

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ!イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
3種類1セット
この商品は製作中なので、色が多少変更される可能性があります。

価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PB-NO-01

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

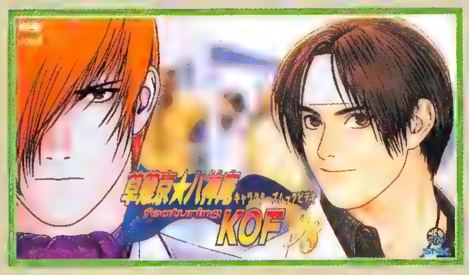
申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO·GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

草薙 京・八神 庵 キャラクターズムックビデオ ～featuring KOF'98～

ビデオ LD同時発売!!





この商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係で送料は別途必要になります。

SNKの最新タイトル「KOF'98」と「KOF京」より、"京"と"庵"にスポットを当てたビデオが発売されるぞ！
ゲームの映像やオリジナルイラストが満載され、それに合わせた声優のナビゲーションはファン待望の一品だ！

●日本一のプレイヤー集団「NEO・GEO FREAK」編集部攻略スタッフによる、KOF'98の京・庵を中心とした魅せる! 連続技・対戦プレイを満載。
●オフィシャルキャラ原画を使ってCG彩色。KOF歴代の京と庵のキャラクター変遷が一目で分かるぞ。
●本邦初公開! 野中政宏 & 安井邦彦のビデオインタビューを収録。そしてなんとNEO・GEO DJ STATION の幻のライブ映像も追加収録。
●映像特典としてPSソフト「キングオブファイターズ京」のグラフィックアートギャラリーも収録。もう一人の京に出会える!
●声優コメント、プレーヤーによる解説ブックレット付き。

※ビデオ版かLD版か必ず明記して下さい。記入のない場合は、ビデオ版の発送となります。

発売元　ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

発売日：11月6日
価格：各5,040円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：VD-K&I-01
予約締切日：10月16日必着

周辺機器

SOLD OUT!!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-01
ネオジオCD・CDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

草薙　京ジャケット

価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-KYO-01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格：10,290円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：G-KYO-01

八神　庵ジャケット

価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

ナコルル&リムルル プールリールキーホルダー

キャラクターのイラストつきキーホルダー。
価格：945円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PK-NR-01

Tシャツ

●ナコルル&リムルル
商品番号：TS-NR-01
●蒼月&火月
商品番号：TS-SK-02
価格：各2,625円
送料：E（送料一覧表参照）
サイズ：M・L
（希望サイズを必ず明記）

草薙 京ピンバッチセット

価格：1,050円
送料：B（送料一覧表参照）
商品番号：B-KYO-01

キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号：SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号：SH-RIM-02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5㎝・24.5㎝
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS-RIM-01
サイズ：M・L（希望サイズを必ず明記）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット



オリジナルCDケースに入った豪華3枚組!



❶餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム



❷怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム



❸オロチチーム・草薙京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：TL-KOF-01

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1,000円、2セット以上1,500円
G=1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】 ☎03-5395-9513
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00～PM5:00(土日、祝日を除く)

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ京 PS版ソフト／5名（SNK）



2 SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 ポスター／5名（SNK）



3 SCITRON 10th Anniversary Special Sampler（非売品）／5名（サイトロン&アート）



4 フローティングボールペン（非売品）／5名（サイトロン&アート）



5 サイトロンメディアホルダー／3名（サイトロン&アート）



6 マネーアイドルエクスチェンジャー ポスター／5名（アテナ）



7 マネーアイドルエクスチェンジャー ミニステッカー／20名（アテナ）



8 京バッジ／5名（ネオジオフリーク編集部）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは11月9日必着。発表は1月号（12月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク9月号プレゼント当選者発表

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND PS版ソフト
岩澤瞳・愛知県／小林知裕・茨城県／棚池亮介・福井県／坂田優介・兵庫県／山崎正力・富山県

②メタルスラッグ2 ネオジオCD版ソフト
森永陽一・岡山県／谷口孝行・石川県／清澤信哉・静岡県／中田陽平・香川県／市原慎二・千葉県

③池澤春菜サイン色紙
安田美沙季・秋田県／大迫英広・岐阜県／遠藤麻夕・神奈川県／増間洋平・宮城県／大井寛和・長野県

④サイトロンメディアホルダー
的場浩司・愛媛県／衣笠普子・鳥取県／田中伸治・佐賀県

⑤SNK Characters Sounds Collection Vol.7 山崎竜二
新城祐樹・沖縄県／若木康太・石川県／和泉修子・新潟県

⑥KOF'97 PS版ソフト
福原英樹・新潟県／池田夏紀・鳥取県／母良田秀幸・埼玉県／植村基子・大阪府／高木英彰・東京都

⑦京バッチ
小林さつき・福島県／松本佐知子・東京都／細谷和起・群馬県／米田裕徳・熊本県／藤倉和典・栃木県

⑧KOF'97 ネオジオCD版ソフト
後藤雅樹・大分県

炎のゆくえ9月号プレゼント当選者発表

上田美鈴・福井県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

イラスト/RURU　ストーリー/稲葉祥子&森さくら(NF編集部)



つづく

NEO·GEO FREAK 12月号予告

次号は11月9日発売　定価590円(本体562円)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

隠し12キャラ+ルガール
対CPU戦攻略
38キャラ追加情報

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

対人戦攻略

ゲーム概要&キャラ紹介
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華 散りゆく花～

◆第9回イラスト講座
講師/鎧　良寿

◆ねおちゅぴ通信
ますます快調!! NF誌上『ねおちゅぴ』

◆キャラクターテキスト
矢吹真吾(KOFシリーズ)

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの"今日もタルいわ"

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello,Goodbye

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK　11月号
1998年11月1日発行（毎月1回・1日発行）
第4巻第11号　通巻42号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美，片山恵子，稲葉祥子，小野省悟，上原朋之，五十嵐由実，森さくら，中嶋竜，中田知宏，續聡子，山崎誠
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小車紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●最近NF編集部で働きたいという声をよく耳にする。『どうしても』という意欲的な方、編集部・勝俣宛てに履歴書と自己PR文を送って下さい（随時）。書式不問、後日面接。なお応募書類は返却しません。　（覚醒　勝俣）

●人に催促して自分が書くの忘れて3行に。最近のキーワード×3→レゴ、ガンダルフ、ジョナ。（は～い。新井）

●最近とある小部屋にてダーリンズと毎日デート♡　相手がテキストと分かっててもナイスな返事が返ってくると嬉しいもんなんだよね♡　私どこまで墜ちていくんだろう…。とりあえず目を閉じておこうかな？　（珍　林）

●引っ越しがやっと終りました。早く電話つけないとネット出来ないままだわ。ってゆーか、ここって携帯がつながらない…。最近人間不信中なので、たばるさんに南条君描いてもらってなんとか過ごしてます♡（家政婦　脇田）

●また変な名前ついてるし。確かに万年貧乏で病人だけど…嫌な人間だな。先月から引き続いて、某ユニットというか作品にハマりまくり。林様と共に爆発中。これがまた楽しいから始末に負えないんだなー…。（貧病人　片山）

●『中村はん』の稲葉です。10月号つまらなかったというご意見たくさん頂きました。すみません、主役替えます。うそ♡　今号は頑張ったので、また感想聞かせて下さい。なお私は女王様ではありません(笑)。　（女王様　稲葉）

●ピクピクいいッスね。…嘘です。何故ピクピク？　『中村はん』に登場すると言われた時の反応？　いや、あれは喜んでたんスよ。…ほんとですって。あれ？　稲葉さんて女王様じゃなかったんスか!?　初耳。（ピクピク　上原）

●上原さん、初めの予定ではまともな役だったのに…スイマセン！　でもまたよろしくお願いします（鬼か…）。ところで、『KOF京』のED、なかなか衝撃的でしたね。皆さんはどう思われましたか？　（一日六食　森）

●ブランキーに続きドラゴンアッシュも売れてるようだ。10分でチケット完売って何？　好きなバンドの知名度上がるのはうれしいが、歌謡ロックに堕落はせんでくれ。（ロッカー　中嶋）

●先月が"文豪"だった時は、自分の文章が認められてるんだと思って少し嬉しかったけど、今月は"書院"。これは…ワープロ!?　どういう意味なんでしょうね…勝俣さん？（書院　山崎）

●人数の増加にともない、後記の行数が先着順になったらしい。自分はブービーだったので4行…。どうせ書くことないんだけどさ。　（ジェイケイ）

●先月（9月）も飯食って寝るだけの人生だった。それなのに貯金が残り少ないのは何故？　この年齢でこんなんじゃまずいっしょ。と、やっと現実の厳しさに気づいた俺。ヒデ、一緒にバイト探すか!?　いやマジに…。　（鷹）

●仕事が重なって休む暇がないので、やりたいことを羅列してみる。車の免許。旅行。ダルシム。いたスト。くま。ネット。ワルサーP38。ウィ～。蟹。これだけあっても暇になったらボーっとしてるんだろうなぁ。　（モリスケ）

●何かいつの間にか誕生日が過ぎてんだけど…。全然覚えてない…。すぐ話変わるし…。何かな～、あっ！　今年もKOFビデオが発売されます。俺の出番は庵。興味が無くても手に取って、眺めて、買って下さい♡　（ゆーち）

●なぜオレの後記4行？　他の人より早く書こうとしてたハズなのに。マジで納得いかん。と書いてたら行数がなくなった。ビデオ買ってね。　（DSP）

●今年はパズルゲームが不作な気がする。新作が少なかったから、パズル好きの俺はなんだか不満。でも、今はおうちゲーム、GATが大ヒット。警官燃やせば1万点～♡　（ハンター改）

●先日、満員電車に乗っていたらめちゃめちゃきっつい香水つけたおばさんが扇子でぱたぱたあ～。その扇子を取り上げて「かちょ～せん！」とやりたいきゅ～とな僕なのだった。（飲み頃）

●DSPーたろりんと共に、世にも恐ろしいプロジェクトを発動してしまった!!　そのプロジェクトとは…、恐ろしくていえません。鷹ちゃん一緒にバイトでも探しますか？　（ヒデ本条）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
〜DREAM MATCH NEVER ENDS
完全攻略マニュアル
11月末発売予定!!

必殺技解析／キャラ性能評価／連続技／対人戦・対CPU戦攻略etc.
KOF'98の攻略はこれ1冊でパーフェクト！

ネオジオフリーク編集部攻略陣による
全51キャラ、自信の完全攻略!!

判型：AB判／頁数：192頁／定価：1,800円+税

「KOF'98〜アンソロジー」

臼井之英、倉田三世他おなじみの作家陣による5話の小説集!!
表紙、挿絵はRURUと坂崎拓海。

10月末発売予定!!

新書判／208頁／860円+税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

大好評発売中!!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
〜DREAM MATCH NEVER ENDS
キャラクターブック

通常技／特殊技／投げ／必殺技／超必殺技の他、ガード、ステップ、ジャンプ、キャラカラー、勝利、敗北、ドロー、待機中、挑発、ダウン回避、ダッシュ、緊急回避、攻撃避け、カウンター攻撃、気絶、パワー溜め、パワーMAX発動、ガード弾かれ、投げ技はずし、ふっとばし攻撃、援護攻撃、対戦キャラ別スタートデモ、勝利画面等のデモ、システム&技グラフィックを完全収録。さらに設定原画集、開発インタビュー、ボイス&メッセージ集も加えたファン必携の完全保存版!!

判型：AB判／頁数：160頁／定価：1,800円+税

NEO-GEO FREAK
1998年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第11号／通巻42号

雑誌07225-11 T1107225110596